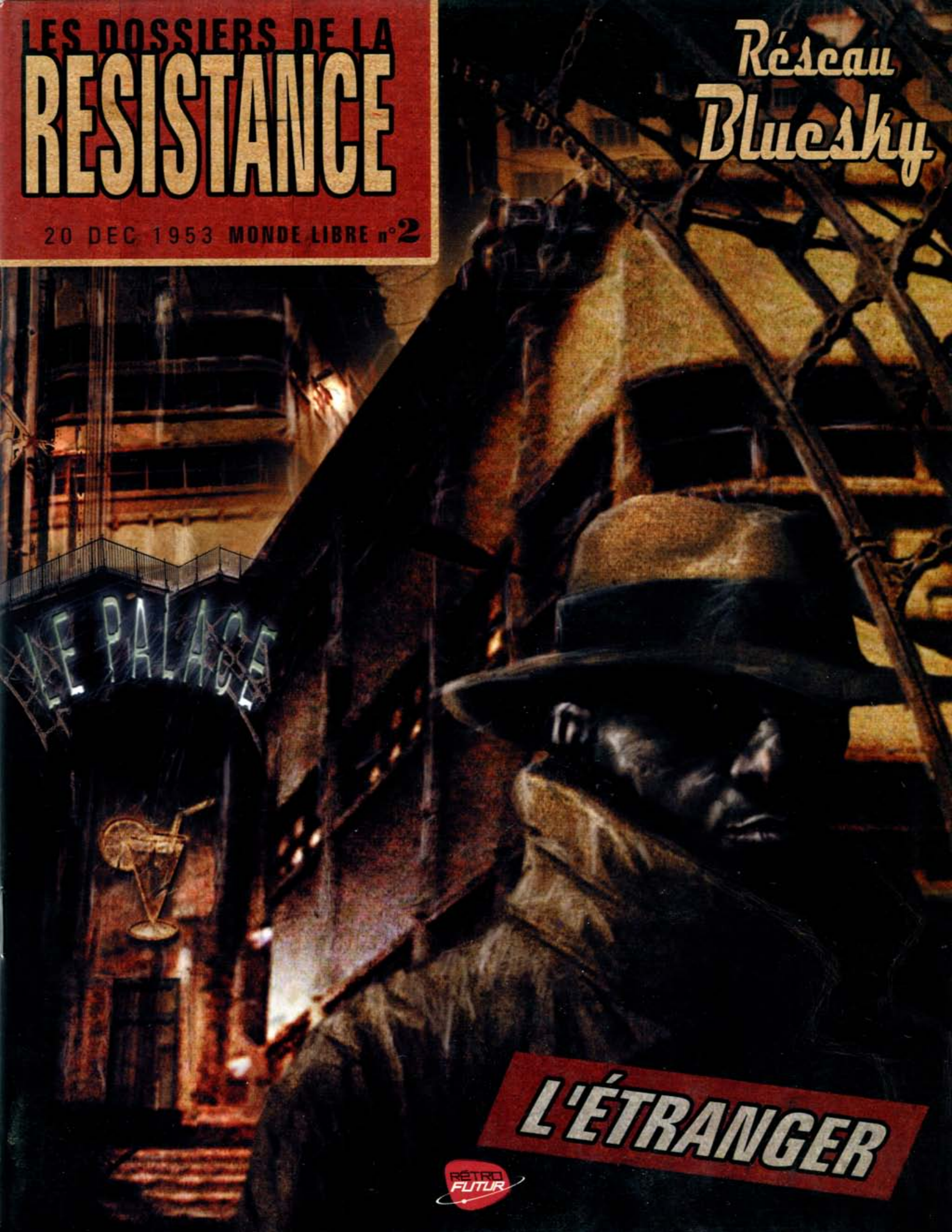
LES DOSSIERS DE LA RESISTANCE

20 DEC 1953 MONDE LIBRE n°2

Réseau Bluesky



L'ÉTRANGER

RÉTRO FUTUR

Bluesky est une œuvre de fiction.

CRÉDITS

Univers de
Raphaël Bardas, Sébastien Célerin, Maël Le Mée, Tristan Lhomme et Frédéric Weil

Textes
Vincent Kaufmann

Couverture
Pierre Massine

Corrections et Mise en pages
flu

Fabrication
Nicolas Hutter

Direction éditoriale
Sébastien Célerin et Frédéric Weil

Développement du site Internet
Sébastien Dujardin

Remerciements
Merci à Massive Attack, Programme, David Bowie, DJ Shadow, Kylie Minogue et Brian de Palma pour l'inspiration durant l'écriture de ce supplément. Merci aussi à Jean-Pascal, Nicole Croisille, les Forbans et tant d'autres, mais cette fois pour la non-inspiration.

MULTISIM
édition

Multisim éditions
32, boulevard de Ménilmontant
75 020 Paris

www.multisim.com
www.retrofutur-rpg.com

Pour rejoindre la *mailing-list* des passionnés de *RétroFutur*, envoyez un *e-mail* vide à twisted_50s@yahoogroupes.fr

RétroFutur est un jeu de rôle MULTISIM © 2002
Imprimé par Zure S.A.

BLUESKY

ORIGINES 3
RÉSISTANCES 4
DES HOMMES ET DES FEMMES 6
- Des cellules 6
- Des « chefs » 7
- Des résistants 7
- Des contacts 15

LES RESSOURCES 17
- Les planques 17
- Le matos 18
- Les moyens 19
- Comment les rejoindre ? 21

RELATIONS 23
- Que pense Bluesky des... 23
- Points de vue 25

LES DANGERS 29
LES INTRIGUES 31

UN ORGANIGRAMME BIEN UTILE

Relations p. 32

origines

Like a true nature's child
We were born, born to be wild
We can climb so high
I never want to die
Born to be wild

*Born To Be Wild**, Steppenwolf, enregistré et distribué par Free Records, 1953

Bluesky est né en 1946 autour des anciens membres du bureau de la Répression des *gangsters*, plus connus sous le nom d'Incorruptibles.

Les Incorruptibles

Au début des *twisted 30s*, le gouvernement titanopolitain des UAA créa une brigade devant mettre fin au règne d'Al Capone sur les secteurs d'Alt-Chicago et de Néo-Chicago. Dirigée par Eliot Ness, la brigade comprenait neuf policiers fraîchement sortis de l'académie. Al Capone était prudent et la tâche fut complexe, mais en 1932, il fut condamné pour non-respect du règlement de l'agence de l'Urbanisme. À cette époque, il était interdit de posséder plus de quatre habitations – appartement ou maison – sans louer les autres. Capone en possédait deux de trop... Condamné à dix-sept années de prison, le gangster fut libéré en 1945 grâce aux modifications des règlements induits par la prise de contrôle des UAA par les agences. Le réseau de Capone se fragmenta, ses caïds et ses *capi* se déchirèrent. Des guerres éclatèrent. Certaines familles se dévoilèrent un peu trop, permettant à la brigade de Ness de multiplier les arrestations. Les mafiosi ne furent pas les seuls à avoir des ennuis ; des élus et des agents furent condamnés pour corruption. Et en 1934, Ness et ses hommes héritèrent du surnom des Incorruptibles.

* Dans « notre monde », Born To Be Wild a été écrit dans les années soixante. Plusieurs personnalités et chansons citées dans ce supplément ne datent pas de nos années cinquante, mais dans les twisted 50s, tout va beaucoup plus vite !

De la brigade au bureau

Au début des *twisted 40s*, Ness fut nommé directeur de bureau de la Répression des gangsters. Il commença par refuser d'être intégré dans cette agence dont les attributions ne recouvraient pas la corruption. On lui expliqua que dans ce cas, ses hommes seraient mutés dans des bureaux différents... Au pied du mur, Ness se résolut à accepter. La brigade des Incorruptibles devint le bureau 911 de la Répression des gangsters.

La fin des Incorruptibles

En 1945, en l'espace de quatre jours, Ness et trois de ses agents furent abattus de deux balles à leur domicile. Une dans la tête et une dans le cœur, la signature de la Cosa Nostra. La semaine suivante, deux autres de ses agents furent portés disparus. Les quatre derniers Incorruptibles furent mis au vert par leur agence. Al Capone étant sorti de Maison depuis peu, les soupçons se portèrent sur lui, mais rien ne put être prouvé... Deux mois après la mort d'Eliot Ness, alors qu'aucune menace ne s'était manifestée, ses quatre derniers hommes furent mutés. Le glas du bureau des Incorruptibles avait sonné.

1953 : ce qu'il reste des Incorruptibles

Eliot Ness, **Sam Seager**, **Barney Cloonan** et **Tom Friel** furent abattus en 1945. **Marty Lahart** et **Lyle Chapman** disparurent en 1945. Chapman refit surface un an plus tard et fonda Bluesky. Depuis 1946, Lahart vit dans une ville d'égarés, Libertycity (anciennement appelée Corpus Christi), située à près de 300 km des CAA et de Paradise.

Joe Leeson, le spécialiste de la conduite automobile, est devenu en 1945 un agent de l'Aménagement horizontal, l'essentiel de son travail étant de se balader dans les rues et de donner des amendes pour stationnement non réglementaire.

Paul Robsky, le spécialiste des écoutes téléphoniques, est devenu un agent réparateur des Communications photofluidiques.

Mike King, le spécialiste du recoupement, a été muté à la Surveillance de l'enseignement – l'agence chargée de contrôler les compétences des agents enseignants.

Bill Gardner travaille toujours à la Répression des gangsters sous les ordres du directeur Libert, un ambitieux imbu de sa personne qui préfère arrêter les petits gangsters que les utiliser pour remonter des pistes, car ça augmente les statistiques de son bureau...

La naissance de Bluesky

Un an après la mort de Ness, les quatre survivants de la brigade des Incorruptibles furent contactés par Chapman. Ce dernier leur expliqua qu'il avait disparu pour échapper aux tueurs lancés à leurs trousses. Il leur apprit que Lahart était également en vie et qu'il vivait dans une zone non urbanisée entre les CAA et Paradise ; mais plus important, il leur dévoila que les tueurs n'étaient pas de la Cosa Nostra, mais des agences.

Un mois plus tard, en octobre 1946, *Bluesky* fut créé. À l'époque, son objectif était simple et unique : trouver les commanditaires des assassinats de leurs compagnons et les traduire en justice.

LIBERTYCITY

Libertycity est une ville d'égarés située au cœur de l'ancienne agglomération de Corpus Christi. Elle se trouve à trois cents kilomètres environ des CAA et de Paradise — et plus précisément des secteurs de Houston et de Monterrey. Leurs agences centrales ignorent l'existence de la ville, même si des rumeurs à son sujet leur sont parvenues. Libertycity n'est pas administrée — au sens où l'entendent les agences — et aucune des deux titanopoles n'a encore revendiqué la possession des terres.

La **population** de la ville avoisine les trente mille personnes. Elle est très éclectique. Beaucoup d'habitants sont d'anciens agents des CAA écœurés du KKK ou des terroristes qui, du jour au lendemain, ont eu la sensation que leur combat était vain. Certains sont d'anciens résistants ou des mafiosi « à la retraite ». Des Camarades viennent régulièrement des CAA pour vendre du matériel de récupération, de la nourriture et des médicaments. En échange, les égarés réparent, bidouillent et réactivent différents objets mécaniques ou électriques, ainsi que des armes. Parfois, les mafiosi repartent avec des produits frais, des légumes et des fruits qui ont poussé au grand air, sans engrais ou rayonnement Étranger.

La **vie** à Libertycity n'est pas des plus faciles, mais au moins les habitants sont libres. Ils se nourrissent en cultivant des fruits et des légumes et en élevant des volailles. Ils dorment dans les sous-sols des bâtiments qui formaient Corpus Christi avant les émigrations vers les titanopoles. La vie est communautaire, tout le monde participe et offre ses compétences pour le bien être des autres. Les principes de propriété privée et de possession sont quasi inexistants.

Les **décisions** « politiques » et « sociales » ainsi que la justice sont sous la responsabilité du conseil libre qui rassemble quinze personnes élues par la population. Quatre de ces membres sont les élus les plus influents : Doc, un Contacté ancien agent des Étrangers (cf. « Des contacts ») ; Gareth, un ancien agent de la Paix des CAA, qui a passé dix ans en Indonésie et a organisé les défenses de la ville en négociant avec la Troisième Armée l'échange de matériels Étrangers contre deux batteries de DCA et des mines ; Marina, une ancienne agent de l'Éducation qui a mis en place un système d'enseignement dans la ville ; et Lahart.

Les **dangers** : Si les CAA découvraient le nombre d'égarés qui vivent à Libertycity, le Pax Korps — l'agence de la Paix — pourrait être envoyé pour « pacifier la zone ». Heureusement, les CAA sont bien plus focalisées sur leurs troubles intérieurs et les UAA que sur ce qui se passe dans les zones non urbanisées. L'autre danger important est plus sournois. D'année en année, les titanopoles grandissent. Leurs surfaces urbanisées grignotent mètre par mètre les terres en friches. Il est probable que Libertycity soit déplacée sous dix ans pour éviter d'être assimilée par les CAA ou Paradise. Toutefois, ces deux titanopoles devront se mettre d'accord sur l'appartenance des terres qui les séparent. En effet, aucune des deux n'a envie de se retrouver au contact de l'autre, craignant une ingérence idéologique.

De la cellule au réseau

Lorsque Chapman songea à créer une brigade d'enquête indépendante et secrète, la question du financement fut une des premières qu'il se posa. Lahart, grâce à ses origines irlandaises, s'était créé des relations avec des membres du Syndicat dans les blocs irlandais des CAA. À la mi-1946, il avait mis en place un réseau assurant la distillation et la distribution d'alcool dans les CAA – où la prohibition est en vigueur depuis 1910. Ces activités assurèrent et assurent toujours l'essentiel du financement de *Bluesky*.

Dès le début de 1947, « l'Étranger » devint une cellule à lui seul. Cet individu inquiétant dont personne n'a jamais vu le visage prétend travailler pour le Haut Directoire de l'agence centrale des UAA. Il était jusqu'alors un simple contact de Chapman, mais ses informations toujours justes lui valurent de rejoindre *Bluesky*.

De 1947 à 1950, le réseau développa des contacts dans les CAA et rencontra diverses cellules de résistants plus ou moins affiliées à Martin Luther King ou au Possé. Les relations avec ce dernier peuvent paraître étonnantes, mais la puissance du KKK dans les CAA oblige souvent les résistants à se trouver de puissants protecteurs. En 1950, *Bluesky* accueillit quatre anciens membres du Possé recherchés par leurs « employeurs » qui devinrent la cellule *Hunters*.

Depuis 1950, *Bluesky* a recruté plusieurs individus qui se sont greffés sur le noyau dur du réseau : des faussaires issus des mafias, un Novorusse inventeur de plusieurs gadgets... Il diversifia ses activités en se lançant notamment dans la production et la distribution de musiques subversives.

La dérive

Bien évidemment, ces élargissements de *Bluesky* engendrèrent une évolution des objectifs. Les pistes menant aux commanditaires des assassinats des Incorruptibles étaient de toute façon trop ténues pour être exploitables et le réseau risquait de pourrir sur pied s'il n'élargissait pas ses activités. De simple groupe d'enquêteurs, *Bluesky* devint un réseau de résistance.

Depuis la mi-1950, *Bluesky* ne respecte plus aucun règlement. Il possède sa propre loi et son propre tribunal. Il traque, juge et condamne ceux qu'il considère comme des criminels : terroristes, mafiosi et surtout agents. Les plus vindicatifs à l'encontre de ces derniers sont Gardner, Chapman et les quatre *Hunters*.

QUELQUES FAITS D'ARMES

En six ans, Bluesky a...

- exfiltré 188 individus des CAA, pour la plupart des noirs traités comme des esclaves ;
- démantelé 5 réseaux criminels établis entre les UAA et les CAA pratiquant l'enlèvement, la séquestration, le viol, le meurtre et la traite d'êtres humains ;
- arrêté et condamné 200 personnes : 83 ont été abattues, essentiellement des agents responsables des réseaux cités ci-dessus, mais aussi quelques mafiosi complices et des égarés psychopathes ;
- libéré une dizaine de non-A de bureaux de l'Hygiène mentale des UAA ;
- considérablement ralenti les travaux d'extension des CAA vers l'ouest en s'attaquant à l'agence de l'Exploitation des terres non urbanisées ;
- découvert l'emplacement d'un laboratoire des Étrangers et est parvenu à saboter un prototype de satellite espion ;
- écoulé plusieurs centaines de milliers de litres d'alcool sur les CAA

résistances

Avec le code pénal, c'était déjà un beau bordel, mais avec les règlements, le monde est devenu un énorme merdier.

Lyle « *Boss* » Chapman, 1948

À l'origine, *Bluesky* devait « simplement » trouver les commanditaires des assassinats des Incorruptibles, mais les choses ont bien évolué. En 1953, le réseau est responsable de la production de nombreux disques subversifs, d'une contrebande d'alcool, de multiples exfiltrations des CAA et du démantèlement de plusieurs réseaux criminel (*cf.* « Quelques faits d'armes »).

COMBATTRE LES AGENCES

Plus les années passèrent et plus *Bluesky* devint anti-agences. L'intégration de résistants noirs luttant contre l'agence KKK fut pour quelque chose dans ce processus, mais les anciens de la brigade des Incorruptibles étaient devenus d'eux-mêmes plus agressifs envers le système. Chaque injustice, chaque assassinat secret, chaque malversation financière, et surtout la frustration de ne pas trouver les commanditaires du meurtre de Ness, les ont conduits vers un point de non-retour. Le réseau a d'ores et déjà condamné près de cent cinquante agents à diverses peines : rétrogradation au bas de l'échelle des agences dans les cas d'abus de pouvoir – grâce à un contact du Concours –, amendes exorbitantes pour les corrompus, obligation pour le condamné de se dénoncer auprès de son agence accompagnée de représailles s'il n'obtempère pas, obligation de dettes pour les petits délits – le contact du Concours paye sa dette en obéissant de temps en temps au réseau –, et dans les cas les plus graves, exécution. Une cinquantaine d'agents des CAA et des UAA ont ainsi été abattus en l'espace de six ans.

PRODUCTION ET DIFFUSION DE MUSIQUES SUBVERSIVES

Les administrés ont besoin d'un coup de pouce pour se rebeller contre l'Administration et, pour *Bluesky*, la musique subversive est le son de la révolte. Le réseau possède une cellule chargée de produire et de diffuser toutes sortes de musiques – gospel, jazz, charleston, rock'n'roll – dans la plupart des titanopoles. Il a passé des accords avec le Syndicat pour utiliser une partie de ses réseaux de transports. Si les disques du label de *Bluesky*, Free Records, sont correctement distribués à Paradise, aux UAA, aux CAA et en Europole, leur diffusion est difficile au GBA et à Utopia.

EXFILTRATIONS DES CAA

Moins de six mois après sa création, *Bluesky* a commencé à exfiltrer des noirs des CAA. Traités au mieux comme des sous-administrés, au pire comme des esclaves, les noirs vivant aux CAA n'ont que le choix entre la soumission, la lutte au sein d'une cellule affiliée à Martin Luther King ou le ralliement au Possé. *Bluesky* leur a proposé une nouvelle voie, sortir des CAA et démarrer une nouvelle vie. La méthode est similaire à celle employée par la contrebande d'alcool : les passeurs conduisent les exfiltrés jusqu'à Libertycity, une cité d'égarés, où ils peuvent s'installer à moins qu'ils ne préfèrent rallier Paradise. Dans ce cas, le réseau leur fournit des faux papiers et un peu de TUS, histoire de vivre décemment quelques mois.

LA CONTREBANDE D'ALCOOL

Vendre de l'alcool sur le second marché des CAA fut le premier délit que *Bluesky* commit. Grâce à des résistants issus du Syndicat et à des égarés de Libertycity, le réseau a organisé une contrebande d'alcool, notamment de whisky, de vodka et de bières qu'il contrôle de la production à la distribution. Il est parvenu à éviter une guerre ouverte avec la Cosa Nostra en passant

des « accords » avec Al Capone – ils le font chanter grâce à des dossiers obtenus par l'Étranger. Les énormes bénéfices dégagés permettent au réseau de financer ses opérations et surtout d'aider les égarés de Libertycity et les noirs exfiltrés des CAA.

DES HOMMES ET DES FEMMES

SOUTIEN ET ENTRAIDE

Bluesky est aussi un formidable réseau d'entraide. Les cellules de Luther King, les égarés de Libertycity vivant loin du système des agences, les exfiltrés des CAA, mais aussi les familles de certains résistants morts en mission... tous ont besoin d'argent ou de TUS pour (sur)vivre et le réseau pourvoit au mieux à leurs besoins. Pour certains résistants qui acceptent mal les exécutions perpétrées par *Bluesky*, l'entraide est un moyen d'apaiser leur conscience.

I am the eagle, I live in high country
In rocky cathedrals that reach to the sky
I am the Hawk, and there's blood on my feathers
But time is still turning, they soon will be dry
And all those who see me and all who believe in me
Share in the freedom I feel when I fly

John Denver et Mike Taylor,
enregistré et diffusé par Free Records, 1950

Les noms de code des cellules et des membres de *Bluesky* sont pour la plupart anglais. À l'image du CLM, le réseau favorise l'utilisation des anci-langues pour marquer sa désapprobation envers le système des agences.

Les noms de code des anciens Incorruptibles sont signalés entre guillemets entre leur nom et leur prénom. Dans le cas des autres résistants, lorsqu'un mot apparaît entre guillemets, c'est le nom de code, mais le nom usuel est différent. Ce dernier est celui utilisé tout au long du texte – Chapman pour Lyle « *Boss* » Chapman, Marv pour Marvin « *Big* » ou Serena pour Serena « *Wildcat* ».

DES CELLULES

Bluesky est composé de neuf cellules, mais possède aussi des contacts travaillant pour le réseau à certaines occasions.

The Office ou le Bureau

La cellule dirigeante de *Bluesky*. Elle n'est « officiellement » composée que de deux résistants, Lyle « *Boss* » Chapman et Mike « *The Brain* » King, mais les décisions sont souvent prises avec Bill de la cellule *Hawk* et Pantera des *Hunters*.

The Court, Justice ou the Judge

Le tribunal de *Bluesky*. Le juge est Chapman, le procureur *The Brain* et l'avocat est tiré au sort parmi les membres de *Hawk* et de *Hunters*. Évidemment, lors des procès, les résistants masquent leurs visages derrière des cagoules.

Hawk, Falcon, Eagle...

Les noms de rapaces sont employés pour désigner l'une des deux cellules d'action du réseau, en l'occurrence la plus active, et surtout, celle sur laquelle *The Office* a le plus de contrôle. *Hawk* est composée de cinq résistants : Bill « *Rock* » Gardner (voir plus bas), Paul « *Radio* » Robsky, le spécialiste des communications aussi doué en écoutes téléphoniques qu'en « vidange » ou en « radiopiratage » (*cf. Verdad !* ou l'agence des Communications photofluides dans *Les Agences*), Joe « Taxi » Leeson, le spécialiste de la conduite « efficace, mais pas dangereuse », Aphrodite, une non-A dotée d'un physique à rendre fou les hommes comme les femmes, et Marv « *Big* » (voir plus bas), un repris de justice bâti comme un taureau en pleine rédemption.

Hunters, Felis, Cats

La seconde cellule d'action du réseau. Ses membres viennent tous des CAA où ils ont subi les pires traitements avant de rallier le Possé. Ils ont échappé à la mafia grâce à la Résistance et ont rejoint *Bluesky* en 1950. En plus de leurs missions coups-de-poing, ils font la liaison entre le réseau et le mouvement de Luther King. Les *Hunters* sont quatre : Pantera (voir plus bas), la chef de meute, Marcus « Cougar » et Serena « *Wildcat* » (voir plus bas), des non-A initiés au « vaudou » par le Possé, et Tiger, un ancien « gladiateur » (*cf.* « CAA et esclavage ») aux poings aussi gros que le cœur.

Le Studio, Oreille et le Mélomane

La cellule, et par extension ses contacts, chargée de la production, la fabrication et la distribution de musique et de chansons subversives. La diffusion sur les ondes radios est assurée par les deux cellules d'action. Le Studio est dirigé par Maestro, un directeur de bureau de l'Art social. Son bureau sert d'ailleurs de studio d'enregistrement à la cellule (*cf.* « Les ressources »).

Sky, le Troquet ou la Rade

Cette cellule, installée à Libertycity et aux CAA, est chargée de distiller de l'alcool et de le distribuer sur le second marché des CAA. Le chef de la cellule est Martin « l'Irlandais » Lahart ; il est épaulé par des égarés de Libertycity et des résistants issus du Syndicat et des réseaux de Luther King.

Diamond, Sapphire, Emerald...

Les noms de pierres précieuses désignent la cellule de falsification du réseau. Elle est dirigée par l'Artiste, un ancien faussaire génial de la Cosa Nostra, épaulé par trois « indépendants ».

Market, Opio-Dodo...

Les noms de franchises désignent la cellule de fournisseurs de réseau. Elle n'est composée que de deux personnes : Prof, un ex-VRP en gadgets russes traqué par la Technologie Étrangère pour vente d'objets non réglementaires, et Tina « la Rouge ». Cette dernière est une Camarade du Syndicat, mais aussi directrice de franchise (*cf.* « Les ressources »). Cette cellule est en contact régulier du réseau de Tante Michelle.

L'Étranger

C'est à la fois un individu et une cellule. L'Étranger, en effet, préfère travailler seul, ce qui arrange bien les autres résistants...

DES « CHEFS »

Le chef de *Bluesky* est Lyle « *Boss* » Chapman, spécialiste de l'élaboration des plans d'action de la brigade des Incorruptibles. Les autres décideurs du réseau sont *The Brain* et les chefs des cellules *Hawk* et *Hunters*.

Lyle « Boss » Chapman

En plus d'être le *boss* du réseau, Chapman en est l'ambassadeur auprès de Monde libre.

Allure

Grand et large, les cheveux courts, Chapman a conservé sa carrure d'ancien footballeur de l'équipe de la Répression des gangsters. Il est toujours vêtu d'un costume trois pièces et d'un chapeau, et arbore une cravate différente chaque jour de l'année.

Emploi du temps

Chapman passe l'essentiel de son temps à lire des journaux et des dossiers, et à planifier les actions du réseau. Il se rend à Libertycity au moins une fois tous les deux mois. Depuis trois mois, il fréquente Patricia, une secrétaire de gestion périphérique de l'agence du Concours, et sort avec elle au moins un soir par semaine.

Histoire

Vedette de l'équipe de football de son lycée, puis de son université, doté d'une grande intelligence, Chapman avait tout pour réussir dans la vie. Il embrassa la carrière de flic par vocation et rejoignit la brigade de Ness dès sa sortie de l'académie de police. Il s'imposa rapidement comme le « maître des plans A ». Embuscade, provocation, fausses rumeurs, Chapman avait un don pour résoudre les problèmes. Il fut d'ailleurs à l'origine, avec *The Brain*, des charges retenues contre Al Capone.

Chapman fut le premier à apprendre la mort de Ness. Le temps qu'il prévienne les autres Incorruptibles, un autre de ses camarades fut assassiné. Il comprit que la battue était lancée et préféra se mettre en sûreté. Il quitta les UAA avec Lahart et rallia les CAA où ce dernier avait de la famille. Dénués de ressources, ils sombrèrent dans la marge. Ils y rencontrèrent de nombreux individus – membres du Possé et du Syn-

Chapman

Âge: 44 ans

Faction: Résistant
Groupe: Monde libre / Bluesky / The Office
Occupation: Chef du réseau

Fracture: Épiphanie citoyenne – victime d'une tentative de meurtre
Éducation: Enseignement général

Traits avantageux:
- Sommeil léger (1)
- Costaud (3)
- Solide (3)

Traits désavantageux:
- Impulsif (2)
- Réputé mort (3)

Contacts: Aucun

Jeu d'influences:
- Pas Administré
- Pas Violent
- Peu Corrompu
- Assez Exclu

Richesses (du réseau):
- TUS: Fortuné
- Pts de grisbi: 3
- **Second marché:** Fortuné

Volonté: Assez Déterminé **Endurance:** Assez Endurant
Pas ou Peu Protégé (vêtements simples ou gilet pare-balles)

Non-A: Non **Hanté:** Pas Schizoïde

Aptitudes:
- **Compétences:** Analyser, Archiver/Fouiller dans les archives, Baratiner, Commander, Détecter, Enseigner, Faire cracher, Feinter, Fouiller, Frapper, Fuir, Interroger, Maîtriser, Mémoriser, Se cacher, Se dépasser, Survivre, Tirer et Viser.
- **Manœuvres:** Planifier.
- **Domaines:** Agence de Répression des gangsters, Agent, Al Capone, Alt- et Néo-Chicago, Anglais, Arme de poing, Bluesky, Boxe, CAA, Carte, Cosa Nostra, Couloir, Dossier, Gangster, Géographie, Incorruptible, Mensonge, Novlangue, Plan, Pistolet, Poing, Possé, Recoupements, UAA et Whisky.

dicat, résistants noirs luttant contre l'oppression... C'est ainsi qu'ils apprirent l'existence de Libertycity. Ils s'y rendirent et s'y installèrent.

Un an après sa fuite des UAA, Chapman désira y retourner. Il souhaitait retrouver ses anciens compagnons et surtout faire la lumière sur l'assassinat de Ness. Lahart, lui, était tombé amoureux et ne voulait plus quitter Libertycity. Chapman rentra aux UAA grâce à de faux papiers fabriqués par les égarés. Il semble que ce soit à cette époque qu'il rencontra l'Étranger et qu'il apprit de ce dernier que Ness avait été abattu par les agences. Il en conclut que ce n'était pas tant Ness qu'on avait voulu éliminer que la brigade des Incorruptibles. Leurs enquêtes sur des hauts agents avaient sans doute gêné quelques personnes haut placées... Chapman n'avait jamais apprécié le système des agences ; ce dernier s'était mis en place trop rapidement pour être viable. Les informations de l'Étranger renforcèrent ses convictions. Trahir les agences et leurs règlements n'était pas comme enfreindre la loi.

Chapman est le chef incontesté du réseau. Il est à l'origine de sa création, de ses buts et même de sa dérive. À force de lutter contre elles, sa désapprobation des agences se mua en une véritable haine. Régulièrement, il essaye de convaincre ses compagnons de quitter leurs agences, sans pour autant ignorer que leurs positions dans celles-ci sont très utiles au réseau.

Bill « Rock » Gardner

Bill « *Rock* » Gardner est le chef de la cellule *Hawk* et un des dirigeants de *Bluesky*.

Allure

Bill est un métis. Il a conservé les pommettes hautes et saillantes ainsi que les cheveux raides et noirs de jais de ses ancêtres indiens. À l'image de Chapman, il est doté d'une carrure impressionnante, à tel point que ses costumes paraissent toujours cintrés.

Emploi du temps

Les journées de Bill sont occupées par son travail à la Répression des gangsters. Deux à trois soirs par semaine, il sort avec Sally, une serveuse du Palace (*cf.* « Les ressources »). Le reste du temps, notamment le week-end, il travaille pour le réseau ou se détend en faisant du bowling avec d'autres membres de *Bluesky*.

Histoire

Bill Gardner est né dans une réserve indienne. Son vrai nom était « Ours qui marche ». En effet, dès son enfance, il était une force de la nature, fort comme un ours et silencieux comme un roc. Ce sont ces traits physiques et de caractère qui lui ont valu son nom de code dans le réseau.

Son père ne croyant pas à la survivance de son peuple au XX^E SIÈCLE, Ours qui marche ne fut pas élevé dans la tradition indienne. Il apprit toutefois l'importance et le respect de la nature et supporte toujours très mal la sururbanisation imposée par les agences.

Il entra dans la police par conviction et comme beaucoup d'Incorruptibles, il rejoignit la brigade de Ness dès sa sortie de l'académie. La mort de son chef le marqua profondément. Il perdit le goût de son travail et devint activiste dans un groupe d'écoterroristes, *Natural Life*, qui tente de s'opposer à l'extension de l'UAA dans les anciennes terres canadiennes.

Il accepta de rejoindre Chapman dans son réseau sans aucune hésitation. Il participe toujours à certaines actions de *Natural Life*, mais de manière très sporadique. Il aimerait que ce groupe se rapproche de *Bluesky*, mais il est bien le seul dans le réseau à se préoccuper du sort de la nature. Les autres membres sont nés dans les titanopoles et n'ont jamais vu d'étendue sauvage. Il désire les convaincre, mais n'a jamais été doué pour exprimer ses sentiments.

Sally

Sally a une quarantaine d'années et est une véritable beauté détruite. Elle a tout connu. Secrétaire dans les agences, elle devint la maîtresse d'un dagsec marié qui la couvrit de cadeaux : vêtements chics, bijoux, voyages... Elle perdit tout du jour au lendemain par la faute d'un petit voyou de la marge qui voulut faire chanter le dagsec. Celui-ci prit peur et étouffa l'existence de Sally. Elle se retrouva à la rue, sombra dans la prostitution puis dans la drogue pour « s'échapper ». Son calvaire dura jusqu'à sa rencontre avec Rupert, le patron du Palace (cf. « Les ressources »). Ce dernier la protégea, la sortit de la rue et l'embaucha dans son bar. Cela fait dix ans maintenant qu'elle y travaille. Elle n'a jamais été aussi épanouie de sa vie. Elle sait que Bill a des activités non réglementaires, mais qu'il est « du bon côté de la barrière ». Même si elle en meurt d'envie, elle ne l'interroge pas plus avant sur leur nature. Bill n'est pas des plus loquaces et leur relation est essentiellement basée sur l'appréciation de plaisirs simples. Se montrer trop curieuse risquerait de compromettre leur relation et elle préfère attendre qu'il soit prêt à se livrer.

Âge : 45 ans

Faction : Agent / Résistant
Groupe : Monde libre / Bluesky / Hawk
Occupation : Agent de la Répression des gangsters / Chef de la cellule Hawk

BILL

Fracture : Épiphanie citoyenne – l'assassinat de Ness
Éducation : Enseignement général

Traits avantageux :
- Costaud (3)
- Endurant (3)
- Visage impénétrable (2)

Traits désavantageux :
- Code d'honneur (2) – ne jamais laisser tomber ses amis
- Famille à charge (2) – sa mère est âgée et infirme
- Mal entendant (2) – il est sourd de l'oreille droite

Jeu d'influences :
- Peu Administré
- Pas Violent
- Peu Corrompu
- Peu Exclu

- **Pouvoir :** Ceux d'un individu Peu Administré de l'agence de la Paix – en utilisant les ressources de l'agence de la Répression des gangsters.
- **Devoir :** Effectuer son travail au sein de son agence.

Richesses :
- **TUS :** Peu Fortuné
- **Points de grisbi :** 1
- **Second marché :** Peu Fortuné

Volonté : Assez Déterminé
Endurance : Endurant
Pas ou Peu Protégé (vêtements simples ou gilet pare-balles)

Non-A : Oui, mais il l'ignore.
Hanté : Peu Schizoïde
Effet ubik : Branchies de l'esprit – Peu Doué (Percevoir)

Aptitudes :
- **Compétences :** Analyser, Commander, Crocheter, Déceler, Désarmer, Faire cracher, Filer, Fouiller, Frapper, Impressionner, Interroger, Maîtriser, Mémoriser, Se dépasser, Surveiller, Tirer, Viser.
- **Manœuvres :** Cogner.
- **Domaines :** Agence de Répression des gangsters, Agent, Al Capone, Alt- et Néo-Chicago, Anglais, Arme de poing, Bas-fonds, Bluesky, Boxe, CAA, Carte, Cosa Nostra, Couloir, Dossier, Drogue, Gangster, Hawk, Incorruptible, Indien, Fusil à pompe, Main, Mensonge, Moi, Novlangue, Plan, Pistolet, Poing, Recoupements, Règlement, UAA.

Pantera

Pantera est le chef des *Hunters* et une des dirigeantes de *Bluesky*.

Allure

Pantera est grande, musclée et toute en nerfs. Elle a les cheveux très courts, teints en blonds. Elle porte des anneaux dorés aux oreilles et un collier auquel est accrochée une petite bouteille contenant du sang séché de son dernier « maître ». Son regard est dur, son maintien droit et fier. Elle s'habille souvent en cuir, veste longue et pantalon. Elle aime aussi porter un bonnet de marin noir.

Emploi du temps

Sa vie et sa cellule sont indissociables. Pantera se donne corps et âme à la Résistance. Elle vit continuellement entre les UAA et les CAA.

Histoire

Pantera fait partie de ces trop nombreux noirs américains ayant subi l'esclavage derrière les murs immaculés des grandes bâtisses huppées des CAA. Coups de fouets, lacérations au rasoir, brûlures de cigarettes, viols, humiliations... Pantera a tout subi. C'est la Résistance qui lui permit de s'en sortir. Un réseau dépendant du mouvement de Martin Luther King organisa une révolte dans son bloc. Dès qu'elle fut libérée, elle se jeta sur son « maître » et lui arracha la gorge avec ses ongles. Elle conserve un peu de son sang dans un petit flacon.

Comme elle trouvait la Résistance trop idéaliste, elle préféra rejoindre le Possé. Elle y resta quatre ans avant de s'enfuir avec les autres *Hunters*, Marcus, Serena et Tiger. Elle tenta de reprendre contact avec des résistants, mais les boîtes aux lettres et les lieux de rendez-vous qu'elle connaissait n'étaient plus actifs. Durant des mois, les futurs résistants durent se cacher pour échapper aux agents de Traitement des administrés de couleur et aux loas du Possé. À force d'errer parmi les égarés, ils apprirent l'existence de Libertycity, rencontrèrent un passeur du Syndicat et s'y rendirent – sans payer, grâce à des effets ubik. Sur place, ils sympa-

thisèrent avec Lahart et rejoignirent *Bluesky* pour satisfaire leur soif de vengeance.

Grâce au réseau, ils reprirent contact avec les résistants de Luther King et devinrent à la fois une cellule d'action et de communication. Bien qu'ils soient toujours recherchés par plusieurs factions des CAA, les *Hunters* font de longs séjours parmi les Confédérés. Ils acceptent mal les accords passés entre *Bluesky* et le Possé – assurant une relative tranquillité dans la distribution d'alcool –, mais ils ont conscience que ces compromis sont nécessaires. Ils souhaitent que le réseau augmente la distribution d'alcool pour amasser un bon grisbi avant de couper les ponts avec la mafia haïtienne et essayer de la faire tomber.

Pantera

Âge: 35 ans

Faction: Résistance **Groupe:** Monde libre / Bluesky / Hunters
Occupation: Aucune

Fracture: Traumatisme psychologique et physique (réduite en esclavage)
Éducation: Ecole de la rue

Traits avantageux:
- Déterminée (3)
- Vigilant (5)

Traits désavantageux:
- Altruisme envers ses frères et sœurs de couleur (1)
- Mortel ennemi – Macajoux Voltaire, grand papa du Possé (3)
- Recherchée (2) – un bureau de l'agence de Traitement des administrés de couleur des CAA

Jeu d'influences:
- Pas Administrée
- Peu Violente
- Assez Corrompue
- Peu Exclue

- **Pouvoir:** Aucun
- **Devoir:** Échapper aux contrôles

Richesses:
- **TUS:** Pas Fortunée
- **Points de grisbi:** 1
- **Second marché:** Assez Fortunée

Volonté: Déterminée **Endurance:** Assez Endurante
Pas ou Peu Protégée
(vêtements simples ou gilet pare-balles)

Non-A: Non, mais elle en a le potentiel ; il lui suffirait sans doute d'un choc psychologique pour déclencher ses capacités.
Hanté: Peu Schizoïde

Aptitudes:
- **Compétences:** Analyser, Baratiner, Crocheter, Déceler, Désarmer, Détecter, Escamoter, Faire Cracher, Frapper, Fuir, Maîtriser, Se cacher, Se faufiler, Se repérer, Survivre, Tirer et Voltiger.
- **Manœuvres:** Voler.
- **Domaines:** Arme, Arme de poing, Bas-fonds, Blanc, Bluesky, CAA, Capoeira, Chaîne, Corde, Couteau, Danse, Esclave, Fusil à pompe, Fusil-mitrailleur, Garde, Jambe, Hunter, Main, Mensonge, Mur, Néo-Nouvelle Orléans, Noir américain, Novlangue, Outils de crochetage, Papiers, Pied, Pistole, Pistolet, Porte, Possé, Serrure, Tête et TUS.

CAA et esclavage

« Il est interdit de faire subir des tortures physiques ou morales à des administrés noirs pour des motifs futiles » dans les CAA, d'après le Règlement. Évidemment, la règle prête à interprétation. Couplée avec le racisme affiché de l'agence centrale des CAA – l'agence KKK –, elle permet aux plus administrés des Confédérés de posséder des esclaves sans être inquiétés. Si l'esclavage le plus courant se borne à exploiter des individus comme employés de maison, il en existe de nombreuses formes plus sombres. Il existe des secteurs Agri où des hommes, des femmes et même des enfants sont exploités comme des bêtes de somme. Des Confédérés organisent des combats, souvent à mort et parfois de manière totalement réglementaire. Des marchés vendent des esclaves sexuels à des particuliers ou des maisons du bonheur – des bureaux de l'agence du Bien-être qui ne sont rien d'autre que des bordels. Certains seront sacrifiés ou massacrés par des groupuscules à tendance satanique version Étrangers ou réalisateurs de snuff movies.

DES RÉSISTANTS

Serena « Wildcat »

Serena est une des deux non-A de la cellule *Hunters*.

Allure

Petite, mince et vive, Serena cache une grande timidité derrière son regard dur. Ses cheveux sont tressés et attachés en queue-de-cheval. Sa peau est noire dorée et ses mains fines mais usées à la tâche.

Emploi du temps

Serena vit dans l'ombre des autres *Hunters*. Elle est toujours au moins avec l'un d'eux.

Histoire

Serena est particulièrement farouche. Elle ne se laisse donc pas approcher facilement et ne se livre jamais, hormis aux *Hunters*. Tout ce qu'elle a jamais confié à un « extérieur » est que son histoire est semblable à celle de Pantera... Toute personne qui fréquente quelque temps les *Hunters* se rend compte que tous ses membres protègent Serena et que la cellule est une vraie famille : Pantera et Marcus sont les parents – ils sont amants –, Tiger le fils aîné – c'est le plus âgé, mais les coups pris dans les combats l'ont rendu un peu lent – et Serena, la petite dernière.

serena

Âge : 22 ans

Faction : Résistance
Groupe : Monde libre / Bluesky / Hunters
Occupation : Aucune

Fracture : Traumatisme psychologique et physique — réduite en esclavage
Éducation : École de la rue

Traits avantageux :
- Magnétisme animal (3)
- Visage impénétrable (2)
- Vive (3)

Traits désavantageux :
- Songes cauchemardesques (2) — elle revit son enfance d'esclave
- Recherchée (2) — un bureau de l'agence de Traitement des administrés de couleur des CAA
- Mortel ennemi — Macajoux Voltaire, grand papa du Possé (3)

Jeu d'influences :
- Pas Administrée
- Peu Violente
- Peu Corrompue
- Peu Exclue

Pouvoir : Aucun **Devoir :** Échapper aux contrôles

Richesses :
- **TUS :** Pas Fortunée
- **Second marché :** Peu Fortunée
- **Points de grisbi :** 1

Volonté : Déterminée **Endurance :** Assez Endurante
Pas ou Peu Protégée (vêtements simples ou gilet pare-balles)

Non-A : Oui **Hanté :** Assez Schizoïde
Effets ubik : Arme scarabée (Douée), Opération de Désinformation (Assez Douée), Psychométrie temporelle (Peu Douée), Trafic d'identité (Assez Douée) et Transformation de l'image du corps (Douée).

Aptitudes :
- **Compétences :** Analyser, Baratiner, Déceler, Désamorcer, Désarmer, Détecter, Éparpiller, Escamoter, Faire cracher, Frapper, Fuir, Maîtriser, Se cacher, Se déguiser, Se faufiler, Se repérer, Survivre, Tirer et Voltiger.
- **Manœuvres :** Imiter.
- **Domaines :** Arme, Arme de poing, Bas fonds, Boxe, CAA, Chaîne, Chemise, Corde, Couteau, Cuisine, Esclave, Explosifs, Fusils, Gardes, Hunters, Mensonges, Néo-Nouvelle Orléans, Noirs américains, Novlangue, Papiers, Perruque, Pieds, Pistolets, Robe, Serpillière, Tête, Tics et TUS.
- **Compétences non-A :** Animer et Modeler.
- **Domaines non-A :** non-Homme, non-Objet et non-Organe.

Marvin « Big »

Marv est un repris de justice et le seul membre de *Hawk* à ne pas avoir été un Incorruptible.

Note : *Par manque de place, la feuille de personnage de Marv n'est pas présentée. Le MJ peut utiliser celle de Bill Gardner à la place. À noter toutefois que Marv possède un Code d'honneur, il ne frappera jamais une femme à moins que lui ou un de ses amis soit en danger de mort ; de plus sa Fracture est sa rencontre avec Lilah (voir plus bas).*

Allure

Marv est un individu gigantesque : il mesure deux mètres et avoisine les cent quarante kilos. Même Bill pourrait sembler petit à côté de lui. Sa joue gauche est barrée par une cicatrice laissée par un tesson de bouteille. Il parle peu, son regard est toujours sombre et peu de gens sont capables de le soutenir sans ciller. Si Lilah est dans les parages, il s'ouvre et parle un brin. Ses yeux brillent quand il croise son regard et sa bouche esquisse parfois l'ombre d'un sourire.

Emploi du temps

Marv est le seul membre de *Hawk* à ne pas avoir d'emploi réglementaire. Il partage ses journées entre la surveillance de Lilah et des missions pour *Hawk* ou *The Office*. Pour ces dernières, il traîne beaucoup dans les bas-fonds des UAA où sa réputation n'est plus à faire. Beaucoup de petites frappes prennent leurs jambes à leur cou lorsqu'ils l'aperçoivent et les mafias le laissent tranquille depuis le massacre de la famille Fratelli (voir ci-dessous).

Histoire

Marv a grandi dans la rue. Sa carrure et sa force lui ont permis de se faire respecter et d'obtenir un statut d'indépendant auprès des mafias. Employé tour à tour par la Cosa Nostra et le Syndicat, l'essentiel de ses missions était d'effrayer des directeurs de franchises, de briser des poignets ou des genoux, bref de faire du ravalement ou de la démolition. Il se tailla ainsi une solide réputation dans les bas-fonds. Sa vie aurait sans doute continué ainsi s'il n'y avait pas eu Lilah.

À 12 ans, Lilah perdit ses parents dans un attentat. Elle se retrouva à la rue et dut se prostituer pour survivre. Après quatre ans d'horreurs, elle rencontra Marv qui cherchait « un peu de tendresse ». Les grands yeux innocents de Lilah le transpercèrent. Le visage de la jeune fille le mit face à son passé. Il se rendit compte qu'il n'avait jamais rien fait de bien ou de bon. Lilah était à ses yeux la pureté incarnée, un ange tombé du ciel et le signe de son repentir. Il décida de la sortir de la rue et de la protéger, de lui payer des cours et de lui permettre d'avoir une vie normale. S'il devait encore se salir les mains, ce serait pour elle, pour éviter qu'elle ne soit souillée à nouveau.

Trois mois plus tard, il fut arrêté par les agences et placé dans une Maison pour cinq ans.

Chapman le rencontra dans sa deuxième année d'incarcération, il avait entendu parler de sa réputation et de son changement après sa rencontre avec une jeune prostituée. Marv accepta de travailler ponctuellement aux côtés de Chapman après sa sortie de Maison s'il veillait sur Lilah d'ici là. Malheureusement, avec l'arrestation de son protecteur, Lilah s'était fait rattraper par son souteneur, un membre de la famille Fratelli, et était à nouveau dans la rue. Marv passa alors un pacte avec Chapman, si ce dernier le sortait de prison, non seulement il rejoindrait son groupe, mais en plus, il lui resterait fidèle jusqu'à la mort, ou jusqu'à ce qu'il ne puisse plus protéger Lilah. Grâce à l'Étranger et aux faussaires de la cellule *Diamond, Bluesky* le libéra. Dès qu'il mit un pied dehors, Marv s'empressa de retrouver Lilah et de briser les nuques de son souteneur et de ses comparses. Sachant qu'en agissant ainsi, il s'était mis la famille Fratelli à dos, Marv prit les devants. Il confia Lilah à Chapman qui avait assisté aux meurtres et se rendit à la maison du parrain. Seuls la femme et les enfants de ce dernier survécurent à son passage. La famille Fratelli ne s'en releva jamais et fut « absorbée » par une autre...

Depuis, Marv est un résistant fidèle. Lilah, aujourd'hui âgée de 19 ans, travaille comme serveuse au Palace (*cf.* « Les ressources »). Depuis que Marv l'a aidée à quitter la rue, elle est amoureuse de lui, mais il ne veut rien entendre : « Trouve quelqu'un de plus jeune, quelqu'un de ton âge qui a une vie normale. » Pour Marv, Lilah est la seule chose pure des *twisted 50s*. Avec tout le sang qu'il a sur les mains, il est convaincu qu'il n'a pas le droit de coucher avec elle, ou même de l'embrasser, car il la souillerait...

L'Étranger

L'Étranger est une cellule à lui tout seul. C'est aussi le résistant le plus mystérieux de *Bluesky*.

Allure

L'Étranger a tout de l'homme-en-noir : imperméable, costume trois pièces, gants, chapeau et même voix caverneuse et légèrement éraillée. Il ne quitte jamais ses vêtements et son visage est toujours plongé dans l'ombre, quelle que soit la source de lumière... Il est très rare qu'il n'ait pas de cigarette dans la bouche. Il parle peu et travaille presque toujours en solitaire ; il n'accepte pas les ordres, sauf s'ils viennent de Chapman.

Emploi du temps

Variable, aucun des résistants ne le connaît. Il peut disparaître un mois, puis travailler avec le réseau pendant dix jours à temps plein. L'unique moyen de le contacter est de lui laisser un message au tombeau (*cf.* « Ressources »).

Histoire

L'Étranger est un agent central des UAA. Personne ne connaît son nom, ni même son visage. Nul ne sait comment il rencontra Chapman. Une seule chose est sûre : il l'a trouvé et lui a présenté des éléments indiquant que des agents, sans doute du haut directoire, avaient commandité l'assassinat de Ness. Malheureusement, ces éléments ne constituaient pas une preuve et ils ne suffirent pas à ouvrir une enquête.

Toujours est-il que dans les mois qui suivirent, l'Étranger et Chapman se rencontrèrent à nouveau. Ce dernier lui dévoila qu'il souhaitait monter un réseau clandestin et qu'il avait besoin d'informateurs. Ainsi, l'Étranger rejoignit *Bluesky*, en tant que simple contact. Il devint un résistant actif après qu'il eut apporté des informations sur des réseaux de traite d'êtres humains. Depuis, il est un des piliers du réseau, et ce même si les membres des *Hunters* ne lui font pas confiance et que la plupart des autres le redoutent.

DES CONTACTS

Les contacts de *Bluesky* sont beaucoup plus nombreux que ceux présentés dans ce chapitre. Le réseau fait notamment pression sur de nombreux agents qu'il a condamnés à payer leurs dettes envers la société en lui rendant des services.

Des agents

Albert « Al » Bundy

Marié, deux enfants, Al est un spécialiste de l'improvisation. Attention ! Pas de l'improvisation théâtrale ou musicale, non, Al maîtrise l'art d'occuper les gens. Il est capable de focaliser l'attention d'une foule sur sa seule personne en créant un scandale ou en étant ridicule. Le réseau l'utilise souvent pour entrer dans un lieu légèrement surveillé ou pour subtiliser un document à l'accueil d'un bureau... Dans son existence réglementaire, Al est un agent vendeur de chaussures. Travailler pour le réseau – il croit avoir affaire à la Cosa Nostra – pimente son quotidien morose.

Manœuvre : Improviser.

Attribut d'influence : Peu Administré, Pas Corrompu, Pas Violent et Pas Exclu.

Passe-temps : Regarder un match en buvant de la bière et en se grattant le nez ou les parties génitales.

Mike Dari

Mike Dari est un agent du Concours des UAA condamné par le réseau pour délation. Depuis, il est obligé de modifier les notes du Concours de certains agents désignés par Bluesky. Ce dernier n'abuse pas des services de Mike, car il ne possède que peu de contacts dans l'agence du Concours.

Mike Dari est terriblement fourbe, mais pas autant qu'il est lâche. Son ton est toujours mielleux et s'il se dit toujours prêt à aider, Bluesky ne lui fait absolument pas confiance.

Note : Ce contact ne possède pas de Manœuvre, mais est très utile au réseau, d'où son format de présentation particulier.

Les caractéristiques ludiques de l'Étranger

La fiche de l'Étranger n'est pas dévoilée dans ce chapitre, mais dans les derniers de ce supplément, avant d'éviter aux joueurs de soulever trop rapidement le voile du mystère qui entoure ce personnage.

Alexander « Xander » Jenkins

Xander est le directeur d'un bureau de l'agence de Coordination radiophonique (UAA) situé à Néo-Montréal. Il croit foncièrement au système, mais ne comprend pas toujours l'existence de certains interdits. Il apprécie certains courants de jazz et est un fan du nouveau genre musical baptisé rock'n'roll, même s'il a conscience du caractère subver de nombreux textes. Il a maintes fois essayé d'assouplir les règles concernant la musique et a déjà réussi à diffuser des morceaux de jazz à grande échelle, notamment grâce au règlement et à une étude très précise sur « les harmoniques et les rythmiques soulageant les administrés de leur stress hebdomadaire » émanant du Bien-être.

Manœuvre : Contourner.

Attribut d'influence : Administré, Pas Corrompu, Pas Violent et Peu Exclu.

Passe-temps : Écouter de la musique subversive, bien sûr !

Des mafiosi

Pauli

Pauli a une cinquantaine d'années et les cheveux gris. Ses mains calleuses sont les dernières traces de son passé d'agent ouvrier. Il est sec, pas très grand, mais son regard en dit long sur la violence qu'il peut déchaîner. Pauli appartient au Syndicat et est un spécialiste du ravalement de façades, mais c'est aussi un ancien indic de Ness. Ce dernier l'ayant couvert plus d'une fois, Pauli se sent redevable et paye sa dette avec ses capacités. Il est en contact avec Bill, le chef de *Hawk*, et pense que ce dernier *Bosse* toujours pour les agences. De temps en temps, Bill lui fait parvenir un nom, une adresse et une date, accompagnés de quelques bouteilles de whisky maison. Le but est souvent d'occuper la victime le temps de visiter son appartement ou son bureau tout en lui faisant croire qu'il est la cible d'une mafia.

Manœuvre : Ruiner.

Attribut d'influence : Pas Administré, Assez Corrompu, Pas Violent et Pas Exclu.

Passe-temps : Boire du whisky et aller traîner dans les boîtes à strip-tease de Alt-New York.

Pat « Transformeur » Zmak

Ancien agent de la Maintenance clinique des UAA, Pat a rejoint la marge par appât du gain. Pratiquer des soins et des opérations sur les mafiosi ou les terros rapporte bien plus que de soigner les verrues des administrés... Depuis trois ans, sa spécialité est la chirurgie faciale esthétique ; il « redessine » les visages. 50 000 eagles, ce n'est pas si cher pour changer totalement d'identité ! Toutefois, Pat continue de pratiquer des opérations pour certains de ses clients privilégiés, ceux qui peuvent lui fournir les produits et matériels nécessaires à son travail.

Manœuvre : Opérer.

Attribut d'influence : Pas Administré, Assez Corrompu, Peu Violent et Pas Exclu.

Passe-temps : Pat adore se goinfrer de caramels mous en regardant les programmes d'Image Channel.

Kentaro Rosenthal

Kentaro est un Camarade. Particulièrement violent et un brin sadique, il est utilisé par le Syndicat pour faire pression sur les directeurs récalcitrants. Il a depuis longtemps abandonné son activité réglementaire de cheminot afin de se concentrer entièrement à sa passion : le ravalement et la photographie. En effet, Kentaro aime la photographie, mais attention, tous les sujets ne lui conviennent pas. Seules la destruction et la décadence l'intéressent. Ainsi, il photographie ses victimes, mais aussi celles d'attentats ou d'accidents de la route et traîne souvent dans les hôpitaux de la Maintenance clinique.

Kentaro est un contact de la cellule *The Court*, qui l'utilise pour appliquer certaines

CONTOURNER nouvelle Manœuvre

Contourner (Baratiner et Frauder) (A)
Cette Manœuvre allie la science du mensonge, la connaissance des règlements et l'art de les faire évoluer. Elle permet de réaliser un acte non réglementaire ayant l'apparence d'un acte réglementaire. En d'autres termes, elle permet de détourner un règlement à son avantage. Évidemment, cette Manœuvre ne permet pas de rendre possible l'impossible. Un Résistant utilisant cette Manœuvre doit trouver un prétexte – de préférence absurde ! – pour que son action puisse réussir. Le MJ, qui reste le garant des règlements autour de la table, fixe le NO en fonction de ce prétexte et ne doit pas oublier que des personnages secondaires peuvent posséder cette Manœuvre et l'utiliser pour contrecarrer les Résistants... Casser (cf. Verdad !) permet de démontrer l'invalidité d'un « contournement ».
Domaines : Une agence, un individu ciblé, une titanopole, tout ce qui a un lien avec la règle contournée...

peines. Il ignore avoir affaire à des résistants, car ces derniers utilisent les mêmes méthodes que le Syndicat pour lui confier un travail et le rémunérer.
Manœuvre : Ravaler.
Attribut d'influence : Pas Administré, Assez Corrompu, Peu Violent et Pas Exclu.
Passe-temps : La photographie.

Fabricio Elbaz

Ancien secrétaire de gestion périphérique de l'agence de l'Eau, il était connu dans son bureau pour être au courant de tous les potins. Après avoir passé six mois dans un centre de réhabilitation pour « colportage de fausses rumeurs à l'égard de son directeur » – les rumeurs, totalement fondées par ailleurs, avaient poussé l'agent concerné au suicide... –, Fabricio fut contacté par un homme d'Al Capone. « Les gens qui savent attirer la confiance des autres sont si rares... » Depuis, Fabricio est un indic des plus prisés et donc particulièrement cher. Si sa réputation s'étend à tous les UAA, Fabricio est particulièrement à l'écoute des bruits qui circulent dans la marge de Alt-Chicago.

Bien que membre à part entière de la Cosa Nostra et informateur de Capone, il n'hésite pas à *Boss*er pour des anciens membres des Incorruptibles. Il faut dire qu'avec le dossier que ces derniers ont sur lui, il aurait tort de refuser de rendre service...
Manœuvre : S'informer.
Attribut d'influence : Peu Administré, Assez Corrompu, Pas Violent et Pas Exclu.
Passe-temps : Aucun, loisir et travail ne font qu'un pour Fabricio.

Un terro

Asuka « 1S » Leung

Gamine née dans la rue, Asuka a dû apprendre à se débrouiller et à se défendre pour survivre. À quatorze ans, elle tuait son premier homme ; à seize, elle rejoignait les Triades et à dix-huit, elle se faisait arrêter par la brigade de Ness. Ce dernier essaya de l'aider, mais il fut abattu avant d'y parvenir. Asuka devint une mercenaire, vendant ses services de tueuse au plus offrant... et aux amis de Ness. « 1S » – prononcer « One S » – signifie « One shot », car elle ne s'y reprend jamais à deux fois pour abattre une cible.
Manœuvre : Camper.
Attribut d'influence : Pas Administrée, Assez Corrompue, Assez Violente et Peu Exclue.
Passe-temps : Elle est accro à la télévision, et notamment à la chaîne Réclames !

Des contacts

Doc

Doc est un des nombreux « sans » (*cf. RétroFutur*, p. 54) vivant à Libertycity. Âgé de 64 ans, il arbore une longue crinière immaculée. Il est toujours pressé, parle vite et pense souvent à deux ou trois choses en même temps, ce qui rend parfois son discours difficile à suivre. Il a été Contacté par les Étrangers – dans les *twisted 20s*. Il a travaillé une dizaine d'années pour l'agence des Étrangers des CAA, contraint et forcé après avoir reçu des menaces sur sa femme et ses enfants. Grâce à *Bluesky* et plus particulièrement à l'Étranger, il est parvenu à prendre la fuite et rallier Libertycity. Depuis, c'est le responsable technologique de la cité des égarés. Il a organisé une partie des défenses de la ville et a créé divers objets Étrangers (*cf.* « Ressources »), notamment pour *Bluesky*.
Manœuvre : Réactiver.
Attribut d'influence : Pas Administré, Peu Corrompu, Pas Violent et Très Exclu.
Passe-temps : Réparer et créer de nouveaux objets de technologie classique ou Étrangère.

El Presidente

Résistant appartenant à Air America, El Presidente est un homme grand et maigre coiffé d'un foulard rouge sang et arborant une fine moustache. Il assure des liaisons sur la route des Amériques (*cf. Air America*). En échange de l'entretien de la piste d'atterrissage située à Libertycity – ex-Corpus Christi –, il assure des liaisons entre la ville des égarés et différents points de l'Amérique du Nord. Il lui arrive aussi de sortir des routes gardées de son réseau pour rallier l'ancien aéroport de Desmoines – à cinq cents kilomètres à l'ouest de Chicago – pour transporter les dirigeants de *Bluesky*. Évidemment, il est bien rémunéré pour ces trajets exceptionnels.
Manœuvre : Piloter avion.
Attribut d'influence : Pas Administré, Peu Corrompu, Pas Violent et Peu Exclu.
Passe-temps : Piloter son avion !

Les ressources

Ce n'est pas armés de bons sentiments qu'on combattra efficacement les agences.
Chapman, 1947

LES PLANQUES

Le réseau ne possède aucune autre planque dans les UAA que celles citées ci-dessous. Les appartements des résistants possédant des occupations réglementaires sont parfois utilisés comme lieux de réunion. Dans les CAA, *Bluesky* dispose de deux appartements. L'un ne contient qu'un peu de nourriture et de quoi dormir, l'autre abrite en plus une petite cache d'armes sous le plancher. Les *Hunters* utilisent beaucoup les planques des réseaux de Luther King.

Le bureau

Cellule : *The Office.*
Responsable : *The Brain.*
Lieu : Un grand appartement dans Alt-Chicago 1.

Le bureau est le centre névralgique de *Bluesky*. Toutes les archives du réseau y sont entreposées. Heureusement, il n'existe aucune liste des membres ni des codes utilisés. Lorsque Chapman est aux UAA, le bureau est son lieu de résidence. Il sert de lieu de réunion pour les quatre membres les plus influents du réseau – Chapman, *The Brain*, Bill et Pantera. La cave de l'appartement est le lieu où se réunit *The Court*. Un accès par le garage souterrain permet d'y amener discrètement les accusés.

Dangers : L'appartement est loué auprès de l'Urbanisme par un certain Fred Palmer, une des fausses identités de Chapman. Il existe une dizaine d'administrés portant ce nom aux UAA, mais une enquête approfondie démontrerait sans peine que l'appartement n'est pas loué de manière réglementaire.

Le Palace

Cellule : Toutes.
Responsable : Aucun.
Lieu : Alt-Chicago 2.

Le Palace fait partie de ces nombreux bars dancing pas très réglementaires où se retrouvent les agents un brin égarés. Ce n'est pas à proprement parler une planque, mais un lieu de réunion pour les chefs de cellules du réseau. Le patron, Rupert, est le descendant d'une famille de lords anglais – son véritable nom est Lord Rupert of Berwick ; la plupart des gens l'appellent « Lord » ou « Le Lord », ses proches, « Rupert ». Il a émigré vers les UAA lorsque les agences prirent le contrôle de l'Europole. Durant deux ans, il fit partie d'un groupe oscillant entre le terrorisme et la Résistance affilié à la RAL (*cf. RétroFutur*, p. 49). La mort de sa femme dans un « accident d'explosifs » le plongea dans la dépression. Il finit par quitter son groupe, lui légua une part de sa fortune familiale et utilisa le reste pour monter un bar dancing, *Le Palace*.

Rupert est vaguement au courant des activités du réseau – il sait qu'ils sont en partie derrière Free Records – et approuve ses actions. De leur côté, les résistants savent qu'en cas de coup dur, ils pourront compter sur lui. Rupert les préviendra dans le cas d'une descente de la NSA ou en permettant à un résistant blessé de se planquer le temps d'être opéré…

À noter que Lilah, la jeune fille que protège Marv, et Sally, l'amie de Bill, sont toutes deux employées du Palace.

Dangers : *Le Palace* est un lieu public et les visages de certains résistants sont connus des habitués…

Le magasin

Cellule : Market.
Responsables : Tina la Rouge.
Lieu : Quincaillerie, franchise dépendant de l'agence des Ustensiles d'aménagement intérieur, située à Néo-Chicago 2.

Tina est le directeur du magasin. Elle est donc à la fois agent, Camarade et résistante. Au-dessus de la quincaillerie se trouve l'appartement de Tina

dans lequel sont cachées des armes – une dizaine d'armes de poings, deux fusils à pompe et beaucoup de cartouches –, des faux papiers conçus par *Diamond* – essentiellement des pièces d'identité sans photos accompagnées du matériel nécessaire à leur finition, appareil photographique, rivets... –, des gadgets fabriqués par Prof (voir plus bas) ainsi que l'atelier de ce dernier.

Dangers : Une inspection menée par un agent des Ustensiles d'aménagement intérieur pourrait mettre la planque à jour, mais le Syndicat a toujours protégé ses membres de ce genre de désagrément.

L'atelier

Cellule : *Diamond.*
Responsable : L'Artiste.
Lieu : Un F3 au troisième étage d'un vieil immeuble d'Alt-Chicago 3.

L'atelier est le lieu de travail des faussaires de *Bluesky*. Il contient donc de nombreux faux vrais, vrais faux et faux faux documents de l'administration. L'Artiste y passe l'essentiel de son temps et dort souvent sur place. Les deux autres faussaires résistants y travaillent entre trois et quatre jours par semaine.

Dangers : Même si le bloc est peu administré et l'immeuble peu habité, les allées et venues dans l'atelier pourraient attirer l'attention des voisins les plus suspicieux. D'ailleurs, M. Hookertongue, un habitant du second, est réputé pour arrondir ses fins de mois avec des délations...

Le Studio

Cellule : Le Studio.
Responsable : Maestro.
Lieu : Le bureau de l'Art social de Néo-Montréal 2.

Le bureau du directeur Visconti, Maestro, abrite un studio d'enregistrement et une fabrique de vinyles – en partie automatisée. Évidemment, les enregistrements subversifs ont lieu la nuit et le week-end. Il en va de même pour la fabrication des disques. Celle-ci est effectuée sur une petite chaîne servant pour les « petits produits » – moins de cinquante mille exemplaires.

Deux agents de Tony, Marco Almore et Taz Daniel, s'occupent des réglages techniques et font parfois office de musiciens de studio. Un autre agent, Pascal Lavallière, s'occupe de la fabrication. Ces trois administrés ne font pas vraiment partie du réseau, mais Tony a totalement confiance en eux. Ils sont conscients et heureux d'enregistrer des musiques subversives et ils fréquentent des milieux d'égarés, mais ils ne sont pas prêts à s'engager corps et âme dans la résistance. Marv fait régulièrement le « facteur » entre le Maestro et Chapman.

Dangers : Un agent mal attentionné de Visconti pourrait découvrir les activités subversives de celui-ci ou une inspection inopinée de l'Art social pourrait tomber au mauvais moment. Dans ce cas, Visconti sait qu'il tombera, mais il a un plan pour emmener un maximum d'agents et de hauts agents qu'il déteste avec lui. Des fausses preuves les accusant d'activités non réglementaires ont été cachées dans leurs bureaux ou à leur domicile par la cellule *Hawk*...

La distillerie

Cellule : *The Office* et Sky.
Responsable : L'Irlandais.
Lieu : Libertycity, une ville d'égarés située dans une zone non urbanisée.

La distillerie a été mise en place par Lahart, l'Irlandais, dès la naissance du réseau. Elle est située dans les sous-sols d'un immeuble en ruines – comme la plupart des habitations de la cité. Elle permet de fabriquer du whisky et diverses vodkas grâce aux cultures des égarés. La vente de ces alcools permet de financer une partie de l'entretien des habitations et des activités du réseau.

Dangers : Les dangers qui menacent la distillerie sont identiques à ceux menaçant la ville.

Le tombeau

Cellule : L'Étranger.
Responsable : Personne.
Lieu : Caveau de la famille Frampton, Green-Wood Cemetery, Alt-New York 6, UAA.

Seuls Chapman et l'Étranger possèdent les clefs du cimetière et du caveau. Ils sont aussi les seuls, avec Bill et Pantera, à connaître son emplacement exact. Le tombeau sert à la fois de lieu de rencontre et de boîte aux lettres entre Chapman et l'Étranger.

Dangers : Il vaut mieux être prudent lorsqu'on entre ou sort du tombeau. Les agents gardiens du cimetière voient d'un mauvais œil les réunions nocturnes – et même diurnes – dans un caveau...

La maison

Cellule : Toutes, mais seuls les « cadres » du réseau connaissent son existence.
Responsable : Germaine Ness.
Lieu : Un pavillon dans un quartier paisible de Néo-Toronto 2.

La maison est une grande... maison utilisée pour mettre des membres du réseau au vert. La cave contient une réserve de nourriture suffisante pour cinq personnes durant un mois, une cache d'armes – des revolvers, des fusils et quelques grenades offensives –, mais aussi une pièce aménagée pour séquestrer un individu. La maison est entretenue par Germaine, la tante de Ness, retraitée et veuve. Elle connaît certains des membres de *Bluesky* et les considère un peu comme ses enfants. Lorsque l'un d'eux séjourne dans la maison, elle propose toujours de lui faire sa lessive et n'oublie jamais d'apporter des cookies « faits maison ! ». Elle sait qu'ils combattent les malfrats – elle ne se fait pas au mot « subver » – et parfois au mépris des règlements, mais bon, « y faut c'qu'y faut ».

Dangers : La maison est très souvent inhabitée, et même si les voisins pensent qu'elle appartient à un haut agent fédéral, les séjours sporadiques de « gros costauds qui sortent peu » pourraient éveiller des soupçons, surtout qu'il est courant de voir des barbecues ou des pique-niques réunissant tout le bloc – soit une centaine de personnes.

LE MATOS

Que ce soit au niveau des gadgets ou des objets Étrangers, *Bluesky* a accès à du matériel unique.

Les gadgets

Depuis qu'il travaille pour *Bluesky*, Prof a mis au point les surprenantes cigarettes russes.

Les cigarettes russes

Les cigarettes russes sont semblables à des cigarettes normales. Il en existe deux sortes : les boums et les bangs. Dans les deux cas, il est conseillé de bien faire attention au paquet où sont placées les cigarettes russes pour éviter les accidents.

- Les **boums** contiennent une petite réserve d'explosif. Elle est suffisante pour détruire un cadenas, une main ou une tête. L'explosion ne fait des dégâts que sur un mètre de diamètre. Une fois la cigarette allumée, il lui faut vingt secondes avant d'exploser.

- Les **bangs** contiennent une petite réserve de magnésium leur conférant des propriétés similaires à celles d'une grenade aveuglante. Lorsque l'une d'elles explose, toute personne regardant dans sa direction et située dans un rayon de cinq mètres est aveuglée durant deux tours – six secondes.

Fabricant : Prof.
Objet de base : Cigarette.
Taille : Pas Grand.
Légalité : Assez Illégal.
Modularité : Peu Modulaire.
Modules : Explosif léger (boum) ou magnésium (bang).
Place restante : 0.
Prix (pour 40 boums ou 20 bangs) : Cher/Assez Cher.

Les objets Étrangers

Doc, l'égaré Contacté de Libertycity, a inventé plusieurs objets Étrangers et *Bluesky* lui en a acheté certains. Le réseau possède notamment deux hauts-de-forme d'inversion magnétique et quatre matraques Tesla.

Haut-de-forme d'inversion magnétique

Cet objet Étranger a tout du haut-de-forme classique, hormis son poids de trois kilogrammes... À l'intérieur se trouvent un solénoïde et une pile Étrangère se rechargeant grâce à l'énergie électromagnétique générée par le corps humain. Activé plus de dix tours de combat, ce chapeau peut créer des dommages irréversibles au cerveau – à la discrétion du MJ.

Cet objet permet de générer un champ électromagnétique qui détourne les projectiles métalliques de l'individu portant le chapeau. Le champ ne fonctionne pas sur les armes Ultragéométriques, les lasers, les projectiles en bois...

Du point de vue des règles, cet objet Étranger diminue le niveau de Pénétrant du projectile détourné de deux ou celui de Perforant d'un seul – si le projectile devient moins que Pas Pénétrant ou Pas Perforant, il est dévié et ne peut faire aucun dégât. Il est possible de le coupler avec un costume Étranger. En revanche, les gilets pare-balles et autres protections contenant des plaques métalliques perturbent le champ magnétique et le rendent inefficace. De plus, l'objet n'ayant pas été fabriqué dans toutes les règles de l'art, ses chances de tomber en panne sont multipliées par deux – sur un « 9 » ou « 0 ».

Fabricant : Doc.
Avancement technique : Assez Avancé.
Domaines : Ultraphysique et Ultraélectricité.
Coût : Peu Cher/Peu Cher.
Légalité : Peu Illégal.

Matraque Tesla

La matraque Tesla est un cylindre de métal d'une quinzaine de centimètres muni d'une poignée en caoutchouc. En la plaçant au contact d'un individu – de préférence la nuque ou le torse – et en pressant le bouton d'activation, on envoie une décharge électrique qui met KO un individu « normal » pour 1d10 minute(s) – le résultat n'est pas garanti sur les victimes du syndrome d'Haussmann, ni sur les non-A. Dans ces deux cas, les effets vont de la destruction de l'objet à la mort de la cible en passant par une simple décharge pour « l'agresseur ».

Celui qui utilise une matraque Tesla doit réussir un test avec Maîtriser sur sa cible à moins qu'elle ne soit déjà immobilisée. Chaque matraque est conçue avec une capacité de vingt décharges. Enfin, l'objet ayant été fabriqué avec les moyens de Libertycity et non ceux d'une base, les chances de tomber en panne sont multipliées par deux – sur un « 9 » ou « 0 ».

Fabricant : Doc.
Avancement technique : Peu Avancé.
Domaines : Ultraphysique.
Coût : Assez Cher/Peu Cher.
Légalité : Peu Illégal.

Le matériel de l'Étranger

Rares sont ceux qui ont vu l'Étranger à l'œuvre, mais les rumeurs à son égard vont bon train, notamment au sujet de ses « gants de mort », une arme capable de trancher un homme en une dizaine de morceaux en quelques secondes...

LES MOYENS

Les faux

L'artiste et plus généralement la cellule *Diamond* font un travail exceptionnel en matière de falsification de passes, de formulaires ou de pièces d'identités.

Difficulté	Action
Pas Difficile	Faire des papiers officiels d'agences locales.
Peu Difficile	Faire de faux TUS de petite valeur (Peu Cher)
Assez Difficile	Faire des papiers d'identité, passeport, certificat d'aptitude militaire...
Difficile	Faire des papiers officiels d'agences sectorielles.
Très Difficile	Faire des papiers officiels d'agences centrales.

Les faux vrais

Pour réaliser un faux vrai, il est nécessaire de posséder un exemplaire d'un document réglementaire dûment rempli par l'autorité adéquate. Les circonstances de la falsification sont fonction du nombre de choses à falsifier sur le document original, de Favorables à Très Favorables (une seule modification).

La réalisation d'un faux vrai prend de quelques minutes à une heure.

Les vrais faux

Pour réaliser un vrai faux, il est nécessaire de posséder des documents en blancs émis par des bureaux, des tampons réglementaires des agences et des exemples de signatures de directeurs.

Les circonstances sont normales. En effet, beaucoup d'employeurs demandent à leurs faussaires de travailler en utilisant des documents réglementaires. Obtenir le matériel peut s'avérer coûteux. Le tampon officiel d'une agence centrale aurait été payé trois autogyres et un appartement par un représentant des Triades dans une salle aux enchères du second marché. Comptez Peu ou Assez Cher pour du matériel volé dans un bureau, Cher s'il est issu d'une agence sectorielle et Très Cher s'il vient de l'agence centrale.

La réalisation d'un vrai faux demande d'une heure à une journée.

Les faux faux

Pour réaliser un faux faux, aucun document ou matériel issu des agences n'est nécessaire, mais le faussaire doit posséder son propre matériel – acheté sur le second marché ou fabriqué grâce à Contrefaire (voir l'encadré). Il est par exemple impossible de réaliser un faux faux d'un ordre de mission d'une agence de la Paix si l'on ne possède pas le tampon de cette dernière.

Les circonstances sont fonction de la qualité des contrefaçons utilisées : Normales pour du matériel exceptionnel fabriqué avec prise de risques ; Défavorables pour du matériel de qualité moyenne, le test avec Contrefaire a été réussi sans plus ; Très Défavorables voire Désespérées pour du matériel de mauvaise qualité.

La réalisation d'un faux faux prend au moins une demi-journée et peut durer plusieurs semaines.

Les réseaux de diffusion

Bluesky possède deux grands réseaux de diffusion non réglementaire : un pour son alcool de contrebande et un pour les disques de son label Free Records.

La contrebande d'alcool

L'alcool est distillé à Libertycity. Le transport est assuré par le Syndicat en accord avec *Bluesky*. Cette mafia, peu implantée dans les CAA, exerce son influence dans les débits de boissons non réglementaires. Ses clients sont les classes « moyennes moins » de la titanopole, notamment les agents de la Paix situés dans les « postes de sécurité où il ne se passe jamais rien ». Depuis une dizaine d'années, toute une partie des soldats de la Paix établis à la frontière Est de la titanopole est entrée au Syndicat pour combler leur ennui. En effet, les tentatives de fraude sont moins nombreuses dans ces blocs qu'au nord – le long du Mississippi – ou au sud – par la mer depuis les Caraïbes. Pour le Syndicat, la frontière Est de la titanopole est une vraie passoire...

La diffusion de disques

Bluesky utilise trois techniques pour vendre ses disques subversifs.

La première, la plus courante, consiste à écouler les disques sur le second marché par les réseaux du Syndicat. Pour *Bluesky*, c'est la méthode la plus sûre car le réseau n'est que peu impliqué, mais c'est aussi la moins lucrative car les mafiosi coûtent chers...

Contrefaire nouvelle manœuvre

Contrefaire (E/M) (*) (Bricoler et Falsifier)
Cette Manœuvre permet de fabriquer des objets ayant l'apparence d'objets réglementaires – des tampons de la Paix (Difficile), un costume du Divertissement (Peu Difficile), une clef à molette portant le sigle de l'Urbanisme (Peu Difficile)... Il est nécessaire de posséder l'objet original pour pouvoir le contrefaire. Les prises de risques augmentent la qualité de l'objet contrefait. Le choix entre Falsifier et Contrefaire dépend de la cible. Falsifier n'admet que la réalisation de faux documents ou de faux microtransacs. Contrefaire s'utilise pour tout le reste. Il peut être utilisé pour les TUS – les tests sont respectivement Difficiles et Très Difficiles pour les médiatransacs et les transtransacs, mais l'usage de ces derniers est particulièrement surveillé ; quant aux macrotransacs, ils sont Très Difficiles à Contrefaire, mais nécessitent en plus une prise de risques.
Domaines : La cible contrefaite et tous les domaines pertinents s'y rapportant, le matériel utilisé...

La deuxième méthode est la plus difficile à mettre en place. Elle existe uniquement aux UAA et à Paradise. Elle consiste à assurer la diffusion par des franchises réglementaires grâce à des faux vrais ou des vrais faux bons de commandes et validations des agents censeurs. Plusieurs franchises vendent ainsi des disques subversifs, parfois avec une complicité interne, mais souvent sans le savoir.

La troisième est notamment utilisée aux CAA et en Europole, où elle est de plus en plus courante. Elle consiste à remplacer des disques réglementaires par des disques subversifs tout en conservant la pochette originale – vous achetez le dernier Maurice Chevalier et vous vous retrouvez avec *Born To Be Wild*. Cette méthode est avant tout du marketing : en Europole, les faux disques de Maurice Chevalier se sont arrachés dès qu'un grand quotidien a dénoncé l'affaire.

COMMENT LES REJOINDRE ?

Conditions

Pour rejoindre *Bluesky*, il faut et il suffit de partager les idéaux du réseau – en gros, faire tomber les agences et notamment l'agence KKK – pour le rejoindre. En effet, malgré les apparences, *Bluesky* est une petite structure. Les membres des cellules d'action sont trop peu nombreux pour assurer sereinement toutes les missions.

Évidemment, certaines compétences sont plus demandées que d'autres. Malgré l'efficacité de Doc et de Lopouchanski, le réseau manque de matériel spécifique. Côté objets Étrangers, il est à la recherche d'un équipement optique capable de masquer un véhicule ; côté gadgets, il aimerait obtenir des objets cachant des armes de divers calibres – parapluie-fusil, valise-mitraillette... *Bluesky* manque aussi d'un vrai fournisseur d'armes. Il possède des contacts dans la mafia, mais aimerait pouvoir en acheter une grosse quantité pour créer des caches à plusieurs endroits des UAA et des CAA.

La création du mouvement Monde libre avec *Verdad !* et *Shadows* devrait permettre à *Bluesky* d'étendre ses activités en Europole et à Paradise. Cette dernière titanopole l'intéresse beaucoup car certains réseaux de traites d'êtres humains semblent y être installés. Sachant que *Shadows* manque cruellement d'une cellule d'action, *Bluesky* aimerait intégrer des résistants capables d'établir une tête de pont à Paradise et de travailler en collaboration avec *Shadows*. *Bluesky* est aussi à la recherche d'un réseau de distribution de journaux de la marge pour inonder les titanopoles américaines avec le journal *Verdad !*

Avantages

Des Résistants qui rejoindraient *Bluesky* en ayant l'idée de profiter de ses ressources sans mettre les mains dans le cambouis risquent de ne pas être déçus. Pour le réseau, entrer en résistance est un sacerdoce, pas une sinécure.

Une fois entré dans *Bluesky*, un Résistant a peu de chances de progresser dans sa hiérarchie. Un individu seul est souvent greffé à une cellule déjà existante et un groupe est transformé en cellule reliée à une « cellule mère » – *The Office*, *Hawk* ou *Hunters*. Seul un groupe particulièrement efficace et faisant preuve d'initiative peut devenir une « cellule mère ».

Les résistants du réseau sont entretenus par celui-ci s'ils n'ont pas de quoi subvenir à leurs besoins courants. Des dons exceptionnels peuvent être effectués pour des missions spécifiques.

Bluesky est toutefois un bon réseau pour les amateurs de bon whisky et de musiques non réglementaires.

relations

You're talking to me ?!

Marv

QUE PENSE BLUESKY DES...

Agences

Les agences sont le premier ennemi du réseau. Elles ont créé les égarés et les terroristes, et elles ont permis aux mafias de s'enrichir et les ont laissées gangrener le monde. Les opérations de *Bluesky* renforcent constamment cette opinion. la corruption a envahi les UAA, la traite des noirs pourrit toute l'Amérique, les injustices sociales et les mensonges réglementaires sont quotidiens. Derrière se trouvent toujours des agences. Elles sont responsables de tous les maux, elles détruisent la Terre, la nature et les gens.

Mafias

Bluesky entretient des rapports ambigus avec la bande des Quatre. S'il n'a aucun lien avec les Triades, le réseau utilise des contacts dans la Cosa Nostra pour parvenir à ses fins tout en affirmant son refus de se compromettre avec elle. La situation avec les deux autres mafias est encore plus équivoque. Plusieurs de ses membres viennent du Syndicat et certains en font encore partie. De plus, sans cette mafia, le réseau n'aurait aucun moyen de se financer. Quant au Possé, sa puissance dans les CAA en fait un acteur incontournable de cette titanopole et *Bluesky* a été obligé de passer des traités pour éviter une guerre avec le Syndicat.

Terroristes

Pour le réseau, les terroristes sont un mal créé par les agences. Sans la politique de celles-ci, ils n'existeraient pas. Il n'excuse par leurs actes pour autant – « des actes intolérables au service d'une cause juste. » Le réseau se contente d'éviter les contacts – en dehors de ceux avec « 1S » (*cf.* « Des contacts »).

Égarés

Pour *Bluesky*, les égarés sont ceux qui ont fait le bon choix : « Plutôt que de frapper des innocents ou de détourner les règles – et des fonds – à leur avantage, les égarés ne cherchent qu'à survivre ou à se prouver qu'ils vivent. En refusant de faire le jeu du système, ils le dénoncent. Plus leur nombre augmentera, moins sera forte l'emprise des agences. À leur manière, tous les égarés sont des résistants. »

Étrangers

Les membres du réseau sont partagés sur cette question.

Une partie d'entre eux, influencés par le discours de Victor Lopouchanski, ne croient pas à leur existence. Pour eux, « les Étrangers sont un mythe créé de toutes pièces pour permettre la mise en place du système des agences. Les premiers Contactés faisaient partie d'un complot mondial ».

D'autres, essentiellement les résistants proches du Possé, croient que les Étrangers sont des esprits des morts : « Le monde est arrivé à un point de non-retour, l'homme blanc le détruisait depuis des siècles, emplissant de sa haine les espaces les plus sombres du royaume des morts. En 1860, l'Au-delà se creva et se déversa dans le monde des vivants. Certains mauvais esprits jaillirent de la faille, ils se mêlèrent à l'humanité, vivant dans l'ombre des puissants et leur prodiguant mille conseils démoniaques. L'homme blanc, rationnel, les a baptisés les Étrangers. Pourquoi je parle toujours de l'homme blanc ? Il dirige cinq des huit titanopoles, le peuple d'Afrique noire, aucune... Utopia et les CAA pratiquent l'esclavage. La mondialisation est une chimère ! »

Les derniers prétendent ne pas avoir d'avis, mais s'ils se confiaient, ils avoueraient craindre leur existence. Bill et Joe le Taxi se demandent d'ailleurs si celui qui se fait appeler l'Étranger n'en serait pas vraiment un...

POINTS DE VUE

Le contrôle

Les agences ignorent l'existence de *Bluesky*. Il traite les opérations du réseau au cas par cas. La diffusion de musiques subversives est considérée par les UAA comme le fait d'un groupe d'égarés. Les exécutions d'agents sont mises sur le compte de terroristes ou de mafiosi, selon les cas. Au CAA, les actions de *Bluesky* sont tantôt interprétées comme des actes terroristes de groupuscules noirs révolutionnaires, tantôt comme des actions du Possé.

La marge

Les mafias

La Cosa Nostra, et plus précisément le clan Capone, hait les Incorruptibles. Elle aimerait s'en débarrasser définitivement. Malheureusement, le réseau possède un dossier sur Capone et sur ses liens avec l'agence fédérale – l'agence centrale des UAA – qui pourrait envoyer le caïd en Maison, jusqu'à sa mort.

Le Syndicat partage des idéaux avec *Bluesky*, ce qui explique l'aide qu'il lui apporte pour la diffusion de ses disques – activité peu lucrative pour une mafia, mais suffisamment libertaire pour le Syndicat.

Le Possé a passé des accords avec les dirigeants de *Bluesky*. La mafia ne s'attaque pas à la contrebande d'alcool et le réseau ne touche pas au marché de la blanche. Le Possé ignore avoir affaire à des résistants et que certaines de ses anciennes ouailles se trouvent parmi eux.

Les Triades n'ont aucun lien avec le réseau.

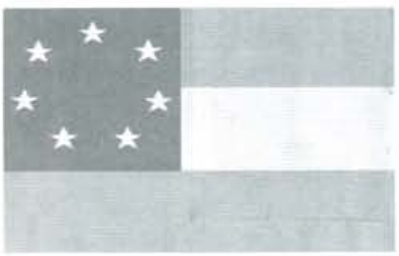
Les terroristes

Les actions de *Bluesky* dérangent peu les factions terroristes, le réseau est donc méconnu. Il faut néanmoins citer le cas de la Troisième Armée. Cette faction terro est sous les ordres de l'ancien général Patton et se présente comme l'avant-garde d'un grand mouvement. Son but est de réunifier les États-Unis d'Amérique en commençant par la prise de contrôle des UAA. (On ignore s'il existe une première et une deuxième armée.) La Troisième Armée tenta d'investir Libertycity pour y placer un de ses aéroports clandestins. Les terroristes, même s'ils étaient sûrs de remporter la victoire en cas de conflit armé, craignirent d'affronter les égarés bien déterminés à défendre leur ville, et ces derniers ne virent aucun intérêt à déclencher les hostilités. Il n'y eut donc aucun affrontement, mais un long conciliabule. La Troisième Armée pourrait utiliser une piste d'atterrissage de Libertycity de façon exceptionnelle. Si elle déclenchait une guerre avec les agences, la ville pourrait devenir une base arrière – à négocier au moment opportun. En échange, les terroristes fourniraient des armes aux égarés pour défendre la ville.

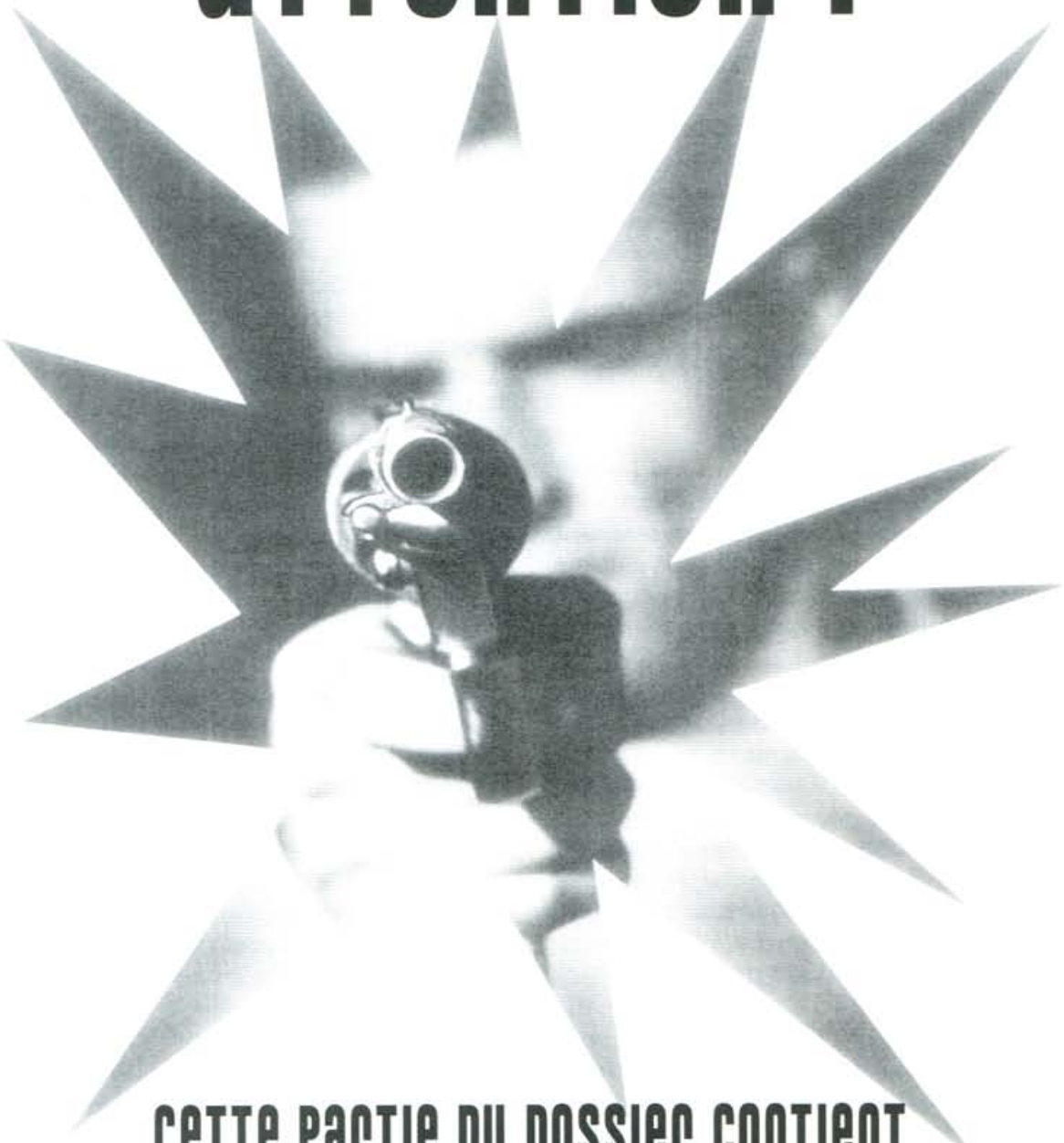
Lahart eut un rôle primordial dans la discussion. Il évoqua l'existence de son réseau à demi-mots, par erreur. Depuis, pour la Troisième Armée, *Bluesky* est un réseau d'individus qui recréent des villes d'avant le Contact, des doux rêveurs idéalistes un peu trop éloignés des réalités mais respectables.

Les égarés

En dehors de ceux de Libertycity, beaucoup d'égarés connaissent *Bluesky* sans le savoir, par l'intermédiaire de leur label, Free Records. En effet, les égarés sont les premiers consommateurs de musiques subversives et apprécient ceux qui permettent sa diffusion à grande échelle.



attention !



cette partie du dossier contient
des informations confidentielles

MJs only !

Les dangers

Oh no, I see a darkness...

Bonny Prince Billy, enregistré et distribué par Free Records, 1952

LES OMBRES DU PASSÉ

L'Étranger, Chapman et l'Agence

Dans les pages précédentes, il est dit que Chapman et l'Étranger se sont rencontrés au cours du second semestre 1946. C'est un mensonge. Les deux hommes se sont rencontrés un an plus tôt, quelques jours seulement après la mort de Ness.

Qui a tué Eliot Ness ?

Le meurtrier de Ness est l'Étranger. Ce dernier est un Agent, un homme-en-noir des UAA. Le commanditaire des meurtres est Hoover en personne. L'Agence suivit l'ascension et la réussite fulgurante de Ness et de ses hommes. Elle se servit de leur lutte contre la corruption des élus – « les agences, contre la corruption ! » avait été un des grands slogans de la population qui réclamait la prise de contrôle des UAA par une agence fédérale –, mais craignant qu'ils ne poursuivent leur quête, Hoover décida de transformer la brigade en un bureau de la Répression des gangsters. Ainsi, les Incorruptibles continueraient à s'occuper des malfrats, et laisseraient les cols blancs en paix. C'était sans compter sur la détermination des Incorruptibles qui parvinrent à contourner les règlements pour justifier des arrestations d'agents corrompus.

En 1945, Ness annonça sa volonté de réaliser une enquête sur les membres du haut directoire. C'en était trop pour Hoover qui, malgré son influence, sa richesse et son titre de directeur, n'a aucune utilité réglementaire. Et si Ness découvrait la vérité sur Hoover ou l'existence des agences noires ? Les Incorruptibles risqueraient de mettre à jour une partie de l'Agence. Les agences elles-mêmes se poseraient des questions et l'opinion publique crierait sans doute au complot... Le risque de laisser faire les Incorruptibles était trop grand. L'ordre fut donc donné de faire de Ness un allié ou un cadavre.

Après une longue étude des dossiers personnels des Incorruptibles réalisés par des spécialistes du comportement de l'Hygiène mentale, il fut décidé que la brigade devait être dissoute. L'assassinat de la moitié du groupe fut ordonné.

L'incident Chapman

Edward « Agent E » Frampton fut chargé de la mission. Rongé comme il l'était par le syndrome d'Haussmann, il ne se souvenait plus de son identité.

Les résistants de Bluesky

Nom	Nom de code	Nom usuel	Cellule
Lyle Chapman	Boss	Chapman	The Office
Mike King	The Brain	The Brain ou Brainy	The Office
Bill Gardner	Rock	Bill	Hawk
Paul Robsky	Radio	Radio	Hawk
Joe Leeson	Taxi	Joe le Taxi	Hawk
Indra Seal	Aphrodite	Aphrodite	Hawk
Marvin Wallace	Big	Marv	Hawk
Nadia Hanson	Pantera	Pantera	Hunters
Marcus Montgomery	Cougar	Cougar	Hunters
Serena Graham	Wildcat	Serena	Hunters
Mike Gater	Tiger	Tiger	Hunters
Martin Lahart	L'Irlandais	Lahart	Sky
Tony Visconti	Maestro	Maestro	Le Studio
Ethan Carcuera	L'Artiste	L'Artiste	Diamond
Tina Frazier	La Rouge	Tina la Rouge	Market
Victor Lopouchanski	Prof	Prof	Market
Edward Frampton	L'Étranger	L'Étranger	L'Étranger

Note : Seuls les résistants « principaux » sont présentés. Est absente une partie des membres de Sky et du Studio.

Agent E était son nom, et il s'en contentait. L'ordre de mission émanait directement de Vladimir Tan-Huan, le directeur de l'agence noire des UAA. Un dossier simple : des noms et des adresses, l'ordre de tuer en laissant des indices sur la Cosa Nostra. Les trois premiers meurtres ne posèrent aucun problème, puis il y eut le quatrième... l'incident Chapman.

L'Agent E se rendit chez Lyle Chapman, le plus « dangereux » des Incorruptibles après Ness. Il utilisait une routine pour exécuter ses cibles : il frappait à la porte, expliquait à sa victime qu'il venait le tuer, celle-ci tentait de se sauver, il la maîtrisait, l'attachait et l'exécutait. Cinquante-quatre missions ; cinquante-quatre fois la même routine. Jamais d'échec. Chapman ne se sauva pas à l'annonce de son exécution, il demanda simplement : « Pourquoi ? » La routine de l'Agent E n'était plus respectée et il « bugga ».

La question éveilla en lui des souvenirs et des questions enfouis. Depuis des années, il n'éprouvait plus d'émotions et avait effacé tout ce qui s'y rattachait. La question de Chapman brisa le verrou de sa mémoire et l'Agent E se demanda à son tour pourquoi ? Pourquoi devait-il tuer des gens sans en connaître la raison ? Pourquoi n'avait-il plus d'émotion ? Pourquoi était-il un homme-en-noir ?

Devant le trouble de son assassin, Chapman comprit qu'il avait une carte à jouer et que la Cosa Nostra n'avait rien à voir avec ces exécutions. Il fit entrer l'Agent E chez lui et les deux hommes parlèrent. L'homme-en-noir expliqua qu'il travaillait pour une agence secrète située au même niveau hiérarchique que l'agence fédérale. Il lui dévoila qu'après lui, il ne restait que Lahart à éliminer. Les deux hommes préparèrent un plan pour donner le change au directeur de l'Agent E. Ce dernier expliquerait que Chapman se trouvait avec Lahart, que les deux hommes avaient réussi à fuir et qu'une course poursuite s'était engagée. L'Agent E les avait rattrapés et éliminés, mais malheureusement, grâce à une arme ultragéométrique, il avait dû se débarrasser des corps... Un moyen fut laissé à Chapman pour recontacter l'Étranger avant qu'il ne disparaisse avec Lahart, sans prévenir leurs amis pour éviter de les mettre en danger et préserver la trahison de l'Agent E.

Note : *Seuls Lahart, Chapman et l'Étranger connaissent ces informations.*

Dans la tête de l'Étranger

Depuis l'incident Chapman, l'Étranger cherche à comprendre ce qu'il est, qui il était avant de devenir un homme-en-noir ; il n'a quasiment aucun souvenir de cette période, seulement quelques images, odeurs et sons. De plus en plus souvent, à mesure que le syndrome d'Haussmann gagne du terrain, il oublie pendant quelques heures, voire quelques jours, ces souvenirs et même ses liens avec Chapman et la Résistance. Dans son appartement, il a dissimulé des indices menant à son caveau de famille (*cf.* « Les planques », « le tombeau »). Un corps repose dans sa propre tombe : « Ci-gît Edward Frampton, né en 1904 à New York, mort dans un attentat à Néo-New York 4, en 1940. » Derrière une pierre déchaussée, il a caché des informations sur lui-même. Les questions qu'ils se posent, ses souvenirs d'avant sa fonction d'homme-en-noir... Tout ceci pour éviter d'oublier définitivement. Il a bien sûr enquêté sur son passé, mais sa véritable identité a été soigneusement effacée. Hormis son nom, il ne sait rien...

La vérité sur l'Étranger

Au cours de sa « première vie », l'Étranger était un agent *designer* d'autogyre. Contacté dans les *twisted 30s*, il fut recruté par l'agence des Étrangers en 1935. Ses TUS assuraient un avenir à sa femme et à leur enfant de deux ans, Charles, et il accepta. Trois ans plus tard, il contracta le syndrome d'Haussmann. Son agence ne le détecta qu'en 1940 et le plaça en quarantaine. La maladie se développa, son esprit se modifia, il perdit ses émotions et gagna en solidité physique et mentale. Constatant sa résistance au syndrome, l'agence noire le recruta et le forma à devenir un assassin. Frampton ne se souvenait plus de son nom, son passé lui paraissait aussi irréel qu'un roman à l'eau de rose prôné par le Bien-être et son idéologie était devenue identique à celle des agences : obéissance et fermeté. L'Agence n'eut aucun mal à l'éduquer et à en faire un parfait homme-en-noir : efficace, obéissant et sans aucune curiosité.

Personne dans son agence n'a encore remarqué ses changements. L'Étranger est très prudent, il sait qu'il ne peut faire confiance à personne de l'agence noire...

Sa famille est toujours en vie, mais sa femme s'est remariée et porte le nom de MacCoy. Son mari est un agent des Étrangers chargé de sur-

veiller Charles, 19 ans. En effet, son agence se demande si la résistance au syndrome d'Haussmann est génétique et cherche un moyen de l'inoculer à Charles...

Le matos de l'Étranger

Les gants de mort

Le vrai nom de cet objet Étranger est xenofilaments. Il se présente sous la forme d'une paire de gants de cuirs noirs recouverte de plaques métalliques chromées sur le haut de la main et les doigts. Une fois activés – grâce à un mouvement particulier des mains –, les gants projettent des gaz et des lasers qui prennent l'apparence de filaments métalliques particulièrement fins et tranchants. Les xenofilaments suivent les mouvements des mains, à l'image des rubans de la gymnastique rythmique et sportive. Ils peuvent atteindre une cible jusqu'à six mètres.

Edward Frampton, l'agent E aka L'Étranger

Âge: 49 ans

Faction: Agence et Résistance
Groupe: Agence noire des UAA: Monde libre / Bluesky / L'Étranger
Occupation: Agent investigateur et nettoyeur

Fracture: « L'incident Chapman »
Éducation: Enseignement général

Traits avantageux:
- Costaud (3)
- Empathie mécanique (4) – il est capable de piloter n'importe quel véhicule comme s'il était Assez Doué: ce don lui vient du Syndrome d'Haussmann.
- Nerfs d'acier (3)
- Pensées claires (3)
- Visage impénétrable (2) – en fait, on ne voit jamais son visage.

Traits désavantageux:
- Amnésie partielle (2) – il fait un blocage sur la vie qu'il avait avant de devenir un agent noir.
- Voix caverneuse et éraillée (2)
- Hostilité animale (2)
- Réputé mort (3)

Contacts: Aucun

Jeu d'influences:
- Administré
- Pas Violent
- Pas Corrompu
- Pas Exclu

Pouvoir: Il a accès aux donnés de l'agence noire des UAA...
Devoir: Obéir à son agence.

Richesses:
- **TUS:** Fortuné
- **Points de grisbi:** 0
- **Second marché:** Pas Fortuné

Volonté: Très Déterminé
Endurance: Endurant
Assez Protégé (Costume et chapeau Étrangers)

Non-A: Non
Hanté: Pas Schizoïde
Gangrène: Gangrené, il semble seulement Peu Gangrené.

Aptitudes:
- **Compétences:** Activer, Analyser, Archiver/Fouiller dans les archives, Commander, Déceler, Désamorcer, Désarmer, Détecter, Enseigner, Éparpiller, Faire cracher, Frapper, Fuir, Impressionner, Interroger, Maîtriser, Mémoriser, Se cacher, Se faufiler, Survivre, Tirer, Torturer et Viser.
- **Manœuvres:** Planifier.
- **Domaines:** Agence des Étrangers, Agence noire, Alt-New-York, Ancytalien, Arme, Arme de poing, Arme ultragéométrique, Bluesky, Bombe, Boxe, Chapeau, Cigarette, Combat, Couloir, Effet bleu, Ennemi, Explosif, Fusil, Garde, Grille-pain, Main, Mensonge, Moi, Néo-Chicago, Novlangue, Objet Étranger, Pied, Pistolet, Poing, Témoin, UAA et Xenofilaments.

Les xenofilaments s'utilisent en Affrontement grâce à un test avec Frapper pour le personnage actif opposé au niveau de Doué pour Esquiver du personnage passif. De plus, si le résultat d'un test avec Frapper est un « 0 », en plus d'une panne, les filaments blessent une personne située dans le rayon d'action de l'arme autre que la cible – éventuellement le porteur.

Fabricant : L'agence des Étrangers des UAA
Avancement technique : Avancé
Domaines : Ultraphysique, Ultraoptique et Lumière cohérente
Coût : Très Cher / Très Cher
Légalité : Illégal

Précision : ND ▸
Pénétration : Ignore les armures
Dégâts : 5, puis 5 au tour suivant à moins que la victime ne sorte victorieux d'un Affrontement avec Esquiver contre Frapper pour le porteur de l'arme.
Chargeur : n.a.
Portée courte : 3 mètres
Dissimulation : Très Dissimulable

La ceinture anti-grav

Cet objet ressemble à une grosse bouteille de plongée en métal chromée. Il se porte sur le dos grâce à une ceinture et à des sangles croisées sur la poitrine. De chaque côté de la taille se trouve une grosse manette permettant de manipuler l'objet. Il est nécessaire d'avoir au moins une main libre pour l'utiliser ; avoir les deux mains libres est une circonstance Favorable. Un test avec Activer Peu Difficile est nécessaire à chaque fois que la ceinture est utilisée.

Bien qu'encombrante, la ceinture anti-grav permet à son porteur de modifier le « sens » de la gravité. Ainsi, celui-ci peut se déplacer sur les murs ou au plafond, mais il ne peut sauter plus haut ou plus loin. Le système utilise des batteries Étrangères. Elles font partie intégrante de l'objet et ont une autonomie de vingt minutes – ou vingt utilisations, car chaque minute entamée est décomptée. Une fois les batteries vides, l'objet est totalement hors d'usage.

Fabricant : Lockeed-Boeing
Avancement technique : Avancé
Domaines : Ultraphysique et Ultrabiologie
Coût : Cher / Très Cher
Légalité : Assez Illégal
Dissimulation : Peu Dissimulable

Capone, Bluesky et Hoover

Dans les *twisted 20s*, l'Agence avait passé des accords avec Al Capone par l'intermédiaire d'un homme-en-noir censé représenter un consortium de Contactés. Le gangster bénéficiait d'une certaine protection de ce dernier sur les trafics de drogue et sur le jeu, mais ne devait pas toucher à la technologie Étrangère. L'Agence ne pouvant tout contrôler sans risquer de se dévoiler – surtout à cette époque où les agences centrales n'existaient pas –, elle ne put empêcher la constitution des Incorruptibles, ni l'arrestation de Capone. Après la création de l'agence fédérale, Hoover s'arrangea pour le faire libérer. Le gangster reprit ses activités et parvint à reconstituer son territoire grâce à l'Agence. Quelque temps plus tard, les Incorruptibles furent dissous et les A-men d'Hoover devinrent la référence en matière de lutte contre les subvers-m.

Al Capone était désormais à l'abri, mais avait le désir de se venger de ceux qui l'avaient fait incarcérer. *Bluesky* ne risque toutefois pas grand-chose pour le moment. L'Étranger a fourni au réseau un dossier conséquent sur Al Capone et ses liens dans les milieux des agences – il est impossible de remonter jusqu'à Hoover, mais de nombreux hauts agents sont régulièrement arrosés ou ferment les yeux sur les activités d'Al Capone. *The Brain* en personne a rencontré le mafioso pour lui expliquer la situation et un accord oral de non-agression fut entériné. En effet, *Bluesky* savait qu'il ne pouvait courir le risque de s'attaquer à Al Capone sans l'assurance de pouvoir faire tomber tous ses alliés dans les agences…

LES DANGERS DU PRÉSENT

La dérive idéologique

La haine de *Bluesky* pour les agences risque de jouer des tours au réseau, notamment lors de son alliance avec *Verdad !* et *Shadows*. En effet, si *Verdad !* combat aussi les agences, le réseau europolitain sait faire la part des choses et utilise de nombreux agents pour atteindre ses objec-

tifs. *Bluesky* a beaucoup de mal accepter cela et comme *Verdad!* le trouve trop proche des mafias, la naissance de Monde libre sera repoussée tant que personne ne leur aura démontré qu'ils ont à la fois raison et tort tous les deux...

La crise de confiance

Les Hunters hésitent à quitter *Bluesky*. En effet, depuis qu'ils sont les ambassadeurs du réseau auprès de Luther King, ils ont noué des relations avec de nombreuses cellules. La détermination de Pantera fait que si elle le souhaite, elle peut se retrouver à la tête d'un réseau de résistance d'une cinquantaine de personnes réparties sur les CAA. Chapman ne sait rien de tout cela. Pantera préfère que ses frères de couleurs ne se retrouvent pas à opérer dans les UAA alors qu'ils ont tant à faire dans le CAA. Si les *Hunters* hésitent à quitter le réseau c'est qu'ils doivent beaucoup à *Bluesky*. D'un autre côté, ils n'ont jamais été pleinement intégrés. Chapman reste le chef incontesté. Si Pantera est une des dirigeantes du réseau, ses paroles ont bien moins de poids que celles des anciens Incorruptibles. L'amitié qui unit ces derniers empêche le réseau d'évoluer et Pantera pense que si Chapman était abattu, *Bluesky* s'effondrerait en quelques semaines. Elle a raison. Ce sera le cas si sa cellule quitte le réseau, sinon elle en deviendra rapidement la nouvelle chef et pourra fusionner *Bluesky* et les cellules qu'elle connaît aux CAA.

Bill et Taxi remettent de plus en plus souvent en cause l'autorité de Chapman. Pourquoi est-ce lui le chef ? Qui l'a élu ? etc. Leurs désaccords sont de plus en plus nombreux, et comme Chapman n'est pas du genre à faire des compromis, mais à marquer son autorité, les choses ne s'arrangent pas. Surtout que Taxi se pose des questions sur Chapman. Pourquoi a-t-il disparu en ne prévenant que Lahart ? Comment a-t-il rencontré l'Étranger ? Il est convaincu que Chapman leur cache des choses et aimerait interroger Lahart à ce sujet, mais *Boss* est le seul à se rendre régulièrement à Libertycity...

Les intrigues

À combattre sans péril, on triomphe sans gloire.

The Brain, 1948

LE POSSÉ

« Personne n'échappe au Possé », vous dira n'importe quel grand papa si vous avez la malchance d'en croiser un. Le Possé n'a pas oublié les *Hunters* ; le grand-papa de Serena – celui qui l'a formée au « vaudou » – connaît son potentiel et veut la récupérer, mais il sait qu'il doit attendre. Elle doit grandir, apprendre à se maîtriser et devenir plus forte, alors seulement il viendra la chercher. Il n'aura aucun mal à le faire. Comme tout grand-papa, il possède des cheveux de chacun des non-A qu'il a éduqués, il connaît les effets ubik permettant de la retrouver ainsi que ceux lui permettant de la plier à sa volonté.

Note : *Marcus est moins en danger car son grand-papa est mort et avec lui, l'emprise du Possé sur le résistant.*

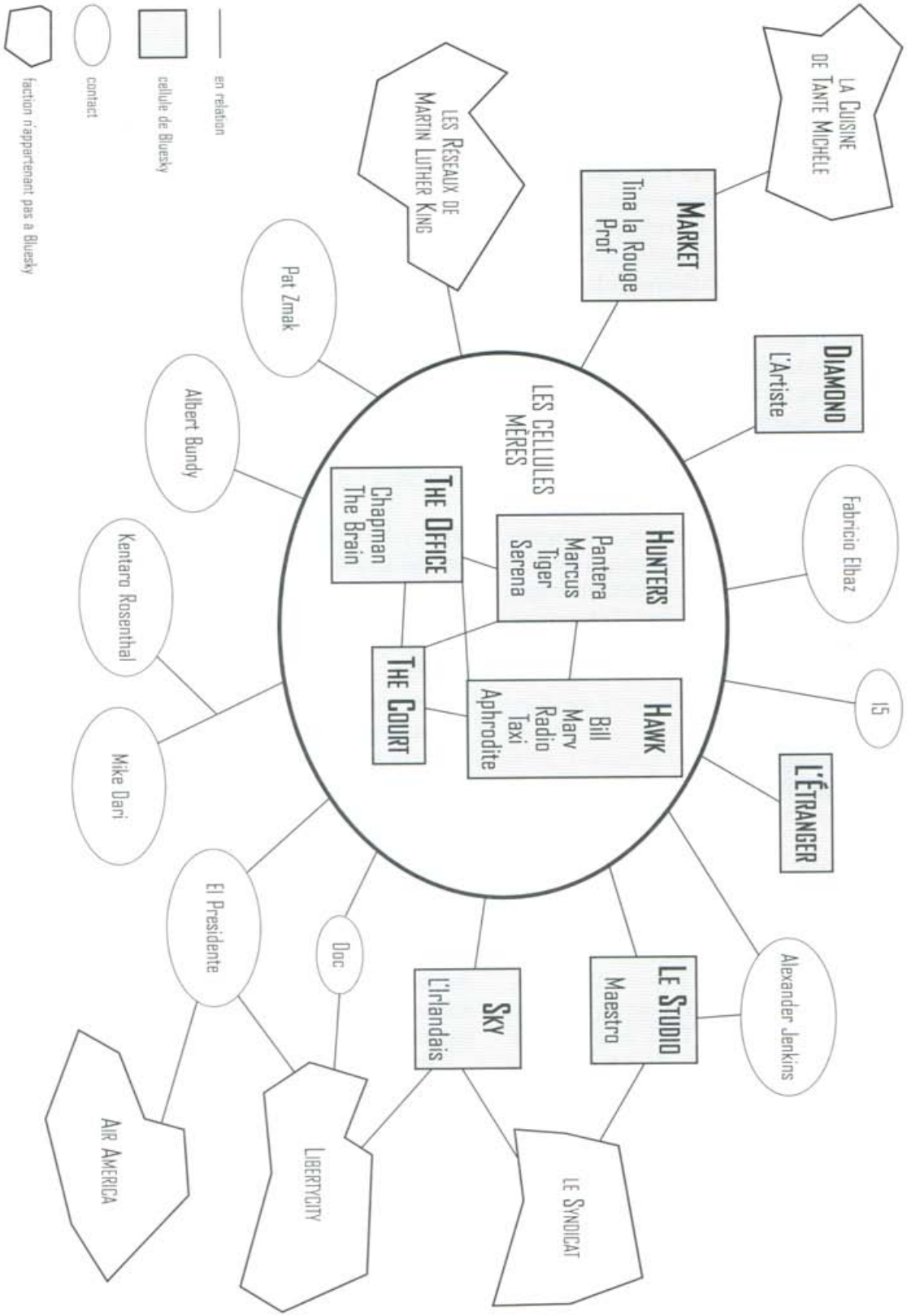
L'ŒIL

Bluesky a récemment découvert l'existence d'une organisation criminelle appelée L'Œil. Celle-ci achète des esclaves pour les « faire tourner » dans des *snuff movies* où ils sont torturés de manière inimaginable. Le réseau n'a pas vraiment de piste. Tout ce qu'il sait, c'est que L'Œil utilise un *oudjat* barré – le hiéroglyphe égyptien représentant un œil et signifiant « respect et intégrité du corps et de la vie – dans ses ordres écrits, et qu'il travaille avec le Possé et certaines autorités des CAA. D'après l'Étranger, L'Œil serait protégé par des gens haut placés.

L'Œil est basé à Paradise et rassemble une cinquantaine de personnes. Sous le couvert d'un bureau de l'agence du Cinématographe réalité, il réalise des *snuff movies* et en inonde les titanopoles – projection non réglementaire, ventes de bobines à des administrés fortunés – et per-

vers ! L'Œil appartient au département recherche de l'agence-sans-nom à Paradise ; Charles Manson et ses fidèles assurent une partie des tournages en tant que conseillers artistiques *(sic)*. L'Agence a appris très récemment l'existence de L'Œil et l'a mis sous surveillance d'un homme-en-noir. Dans quelques semaines, celui-ci disparaîtra, repéré et tué par Manson.

Des résistants remontant la piste de L'Œil pourraient se retrouver entre l'agence-sans-nom et l'Agence et découvrir certains secrets de ces deux organisations...



RELATIONS

« Nous n'oublierons pas les héros morts pour la Résistance. »

Entendu lors de la rencontre des chefs de l'Armée des ombres, de Combat, d'Espoir et de Monde libre (1954).

« Ce n'est pas armés de bon sentiments qu'on combattra efficacement les agences. »

Chapman (1947)

« Chaque pensée libre est une victoire. »

Comité Mondial de Libération

La collection Les Dossiers de la Résistance détaille les mouvements les plus importants de la résistance des twisted 50s.
Elle est rédigée pour être utilisée par des joueurs : certains détails sont donc clarifiés dans un chapitre réservé au MJ en fin de volume.
Les Dossiers de la Résistance comporteront douze publications : un par réseau à raison de trois réseaux pour quatre mouvements Armée des ombres, Combat, Espoir et Monde libre.

Le mouvement Monde libre de la Résistance lutte contre le mensonge.

5,50€

www.retrofutur-rpg.com
©Multisim 2002
ISBN : 2-84476-150-X

MULTISIM édition